1999年2月5日発行（毎週金曜日発行）第16巻4号通巻243号 平成2年6月16日第三種郵便物認可

週刊 特集！保存版 ドリームパスポートハンドブック/セガラリー2発売日決定！

Dreamcast Magazine
ドリームキャストマガジン

1999/vol.4
2/5
特別定価390円

ドリームキャスト特報！
全国5大都市発表会で最新画面をSCOOP!
シェンムー
1/28、発売ついに決定！
セガラリー2

ドリームキャスト徹底攻略
COMPLETE GUIDE!
戦国TURB

本誌独占！
プレゼントキャンペーン実施中
神機世界エヴォリューション
ソニックアドベンチャー

'99年 新春特別企画
バーチャストライカー2
今こそ語られる最新作とその可能性

セガサターンの新情報もパーフェクト・フォロー！
KISSより…
ダンジョンズ&ドラゴンズ®コレクション



特集！●通信元年到来！
ネットワークを使いこなして差をつけろ
ドリームパスポート
保存版 ハンドブック

ドリームキャスト特報！ 新着タイトル2本立て！
レッドラインレーサー
麻雀大会II Special

ドリームキャスト特報！ 最新情報一挙公開！
ELEMENTAL GIMMICK GEAR
虹色天使

Dreamcast

SOFT BANK


Dreamcast
それは、光輝く雪の中で。



夏休みを利用した2週間の北海道旅行。
純粋無垢な、それでいて芯の強い北の女の子たちとの出会い。
たくさんの思い出。そしてクライマックスの冬休み、
ホワイトイルミネーションの光に彩られた幻想的な街、雪の札幌での再会。
実在の観光スポットを舞台に広がる青春ラブストーリー。
かつてない新しいジャンル、トラベルコミュニケーション。
淡い気持ちは、熱い想いに変わる…。







広井王子プロデュース
ハドソン ドリームキャスト第一弾

3月発売予定

トラベルコミュニケーション　予価5,800円(税別)

HUDSON®

Contents

ドリームキャストマガジン
1999年2月5日号 vol.4
1999 SOFTBANK CORP.





表紙イラスト：「戦国 TURB」
イラスト制作：nano-Ray-speX

カバーデザイン：村田雅英（Stone Age）

GAME INDEX



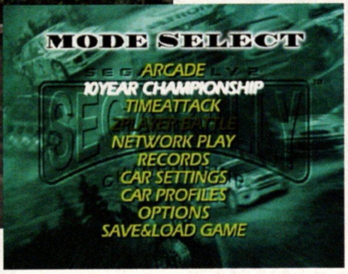
TOPICS

「セガラリー2」いよいよ1月28日発売決定!!

当初はドリームキャスト本体と同時発売タイトルとして、昨年の11月27日に発売が予定されていた「セガラリー２」。その発売日直前に、ウリである通信対戦部分の不具合から、今年の１月14日に発売が延期され、さらに年明けには'99年発売予定に変更と、ユーザーをやきもきさせたが、ついに１週間後の１月28日に発売されることになった。この延期に対して、さまざまな憶測が飛びかったが、やはり、ドリームキャスト初の通信対戦対応ソフトということで、通信環境の整備に思ったより時間がかかったというのが主な理由。その問題が無事改善されたということで、今回の発売日決定となった。ドリームキャストのソフト不足が懸念されていた時期だけに、これは待ちに待ったニュースといえるだろう。P28からはゲーム情報に加え、セガのコメントも併せて掲載。



アーケード版の移植のみにとどまらず、家庭用ならではのオリジナル要素満載のＤＣ版「セガラリー２」。末長く遊べること間違いなしだ。



通信対戦は最大４人同時プレイが可能。28日には各地で熱い走りが繰り広げられることだろう。

TVCFただ今放送中!!

昨年末より「セガラリー２」のテレビＣＦが放送されているので、見た人もいるだろう。これは、発売前用のＣＦ第１弾ということで、ラリーの迫力を伝える構成になっている。また、趣向の異なったＣＦ第２弾もこれから放映される予定なので、そちらもチェックしよう。



ホンモノのラリーマシンの映像とゲームの映像で構成され、迫力満点。



Dreamcast Magazine Weekly News LAND MARK

ウィークリーニュース ランドマーク

Fri 1/22 ～ 1/28 Thu

『東京オートサロン'99』にゲームも出展

昨年末の三菱のラリーイベントに引き続き、1月8～10日まで千葉・幕張メッセで開催された『東京オートサロン'99』の三菱自動車ブースでもＤＣ版「セガラリー２」が展示された。会場ではゲーム大会も開かれ、大勢の車好きの注目を集めていた。



ゲーム中に登場するホンモノのラリーカーも展示されていた。これはインプレッサWRC。

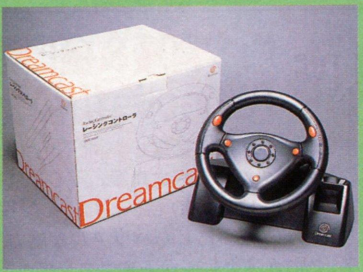


デザートコースのタイムアタックで争われたゲーム大会では、かなりのタイムが飛び出していた。



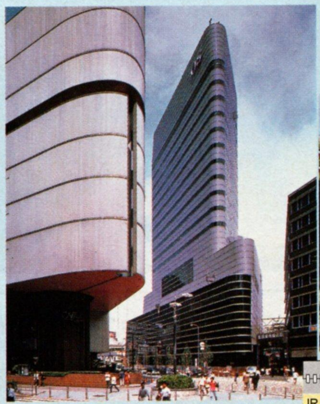
レーシングコントローラも同時発売

「セガラリー２」のソフトの発売決定に合わせて、ハンドル型コントローラ「レーシングコントローラ」も同日（１月28日）に発売されることになった。価格は5,800円。右の写真のとおり、以前公開されたプロトタイプと同じ、本体は黒、ボタンがオレンジという精悍なカラーリング。通常のコントローラでも十分プレイ可能だが、より臨場感を楽しむなら、併せて購入したい。



EVENT 発売前に「セガラリー2」をプレイ！『チャレンジthe「セガラリー2」inアムラックス大阪』

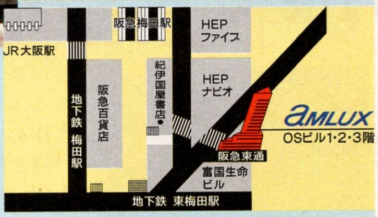
１月14日より２月７日まで、トヨタオートサロンアムラックス大阪にて、DC版「セガラリー２」のイベントが開催されている。この『チャレンジthe「セガラリー２」inアムラックス大阪』では、DCコーナが設置され、「セガラリー２」をはじめ、発売中のＤＣタイトルを自由にプレイできるほか、１月24、31日＆２月７日には「セガラリー２」ゲーム大会（各日13:00～、15:00～、17:00～の３回実施予定）が行われる。また、１月31日（日）には、「セガラリー２」開発者とラリードライバー藤本吉郎氏によるトークショウも予定されている（13:00～、17:00～の２回実施予定）ので、ゲームファンはもちろん、ラリーファンも見逃せない内容だ。ひと足先にプレイしたい人はぜひ。



トヨタオートサロンアムラックス大阪（所在地：大阪市北区小松原3-3 OSビル内）へのアクセスはJR大阪駅、阪急梅田駅、阪神梅田駅、地下鉄御堂筋線梅田駅より徒歩５分。または地下鉄谷町線東梅田駅より徒歩２分。入場無料。開館時間／11:00～20:00（毎週月曜日休館）。問い合わせは06-6363-8600まで。

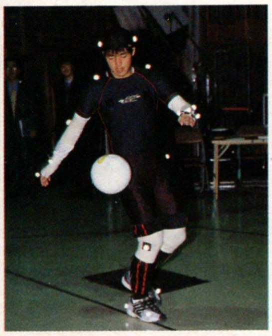
このイベントではマスター直前バージョンが出展されていると思われる。ひょっとするとまだ誌面では公開されていない画面を見ることができるかも。気になる人は足を運んでみよう。





NEWS あの小野選手の動きを再現したい？なら本物をキャプチャーしてしまえ！

Ｊリーグ浦和レッズの小野伸二選手といえば、昨年のワールドカップで、出場時間わずかながら天才の片鱗を見せつけたことも記憶に新しい。その彼の動きがセガのモーションライブラリに加えられることになり、先日その収録が行われた。このモーションは今後セガから発売されるサッカータイトルに活用され、その第１弾ソフトとなるのが「サカつく」だ。次々号では「サカつく」特別企画記事内で小野選手や開発者のインタビューも交えて掲載！　また、「東京ゲームショウ'99春」でもこの模様を編集したビデオを上映予定だ。



普段と違う雰囲気の中でとまどいながらも華麗なリフティングを披露してくれた。



キャプチャーにより「Ｊリーグ　プロサッカーリーグをつくろう！」の選手の動きがよりリアルに！

GOODS クリスマスライブで初お目見えした「サクラ」新ビジュアルがポスターに

昨年12月23日、1,000人の観客が酔いしれた「サクラ大戦」のクリスマスライブ『奇跡の鐘』。会場限定商品も発売され、中でも松原秀典氏描き下ろしの新しい「サクラ」のビジュアルが使用されたポスターは目を引いた。そして、なんと同じビジュアルを使ったＡ全ポスターが太正浪漫堂にて、2,000円で発売中だ。数がなくなり次第終了の限定販売となっているので、まだ持っていない人は急げ！



昨年のクリスマス装飾に彩られた浪漫堂。今年も「サクラ」とともに四季の移り変わりを感じよう。



EVENT NAOMI新タイトルぞくぞく登場!?「AOU 1999 アミューズメント エキスポ」

社団法人アミューズメント施設営業者協会連合会主催で最新アミューズメントマシンが勢揃いする「AOU 1999 アミューズメント エキスポ」が2月18日（17日はビジネスデー）の10:00〜17:00、千葉・幕張メッセのホール1〜3を使用して開催される。入場料は当日券のみ1,500円。セガ、エス・エヌ・ケイ、カプコン、コナミ、ナムコなど68社が最新ビデオゲームやプライズ、メダルゲームなどを揃え、出展する予定だ。今年に入って初の大規模なゲームイベントとなるだけに、今年のゲーム業界の動向を探る機会にもなりそうだ。



昨年NAOMIが初お目見えしたアミューズメントマシンショーのセガブース。今回はNAOMI大ブレイクの予感。

「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド」に続き、セガが世に送り出すホラーアクションゲーム「ゾンビゾーン」。稼動時期は未定だが、NAOMIの最新タイトルとして、セガブースを出展する可能性はかなり高い!?



CAMPAIGN 稼働直前「パワーストーン」の無料体験キャンペーン開催！

既存のゲームの常識を打ち破る、高いアクション性が楽しい対戦アクション「総天然色立体冒険活劇パワーストーン」。カプコンのNAOMI、そしてDCへの参入第1弾タイトルとなる本作のうち、先行稼働を間近に控えたNAOMI版を、いち早く体験できるキャンペーンが1月24日、全国9カ所（下記参照）のカプコン直営店で開催される。開催時間は12:00〜16:00まで。たった1日だけのこの好機を逃すな！

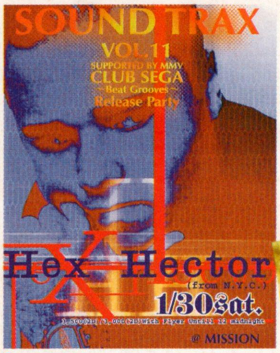

簡単な操作で、何でも、爽快に楽しめるのがこのゲームの最大の特徴だ。



無料体験キャンペーン開催店		
新潟県	カプコサーカス新潟東店	025-275-3777
	ニッケルシティ三条店	0256-33-7879
富山県	ニッケルシティ魚津店	0765-23-1102
茨城県	ニッケルシティ取手店	0297-72-6054
神奈川県	プラザカプコン座間店	0462-56-3644
	プラザカプコン横須賀店	0468-20-4450
奈良県	ビバ・サーカス桜井店	0744-46-4605
大阪府	ニッケルシティアクティ店	06-6707-2578
	プラザカプコンコスモタワー店	06-6615-5151

※ニッケルシティは入場料として300円が必要。

LIVE セガのサウンドのクラブミックス第2弾「CLUB SEGA2」の発売記念ライブを実施



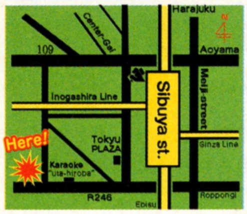
「CLUB SEGA 2」はマーベラス エンターテイメントより発売中（1月20日発売）。



昨年クラブシーンに新たなムーブメントを巻き起こしたセガの名作サウンドのリミックスアルバム「CLUB SEGA」。その第2弾「CLUB SEGA 2 〜Beat Grooves〜」（3,150円/税込）の発売を記念して、1月30日には、アルバム制作にも参加し、N.Y.を代表するクラブDJでもあるHex Hectorを招き、東京・六本木のmission（TEL.03-3583-6333/21:00 OPEN）にてクラブイベントを行う。入場料は2ドリンクが付いて3,500円。

LIVE 坂本真綾＆樋口智恵子の新ユニット「Whoops!!」のデビューライブ決定！

声優・歌手として活躍し、「北へ。」のターニャ役でも注目を集めている坂本真綾。そして「電脳戦機バーチャロン」のドラマCDでフェイ-イェン役としてDR.ワタリをも虜（？）にしたパワフルな魅力を放つ樋口智恵子。この女子大生＆女子高生コンビが「Whoops!!」としてデビューすることが決まった。1月24日には18:00より渋谷Ring（TEL.03-3770-2425）にて、ミニライブも敢行。デビュー曲「LOVE LOVE Phantasy/いつか」をいち早く聴ける！





「LOVE LOVE Phantasy/いつか」（定価1,050円）はマーベラス エンターテイメントより1月20日に発売。歌には定評のある2人だけに、このデビューライブで生の歌声を聴いておきたい。

PRESENT 『現代空想絵師展（ファンタスティック・イラストレーター）』＆『描きたい症候群展』開催！日本の現代美術の新たなる方向性が見える！



滋賀県立近代美術館では、2月27日〜3月28日まで青少年向けイラストレーションをテーマとした『現代空想絵師展』を開催する。今回はいのまたむつみ、小林智美ほか7名の作家の作品を展示する。これに合わせ、会場の一角に一般からの応募作品を展示する参加型企画である『描きたい症候群展』も実施する（下記参照）。今回はこの「入場チケット」❶を10組20名に。希望者は次ページ欄外を見て応募しよう。

開館：9:30〜17:00（月曜定休）
観覧料：一般800円／高大生600円／小中生400円
問い合わせ：077-543-2111

「描きたい症候群展」応募方法
〒520-2122 滋賀県大津市瀬田南大萱町1740-1
滋賀県立近代美術館《描きたい症候群展》係
（①ハガキ大もしくは②A4判のいずれか／テーマ自由／2月15日締め切り）

「魔法の天使クリィーミーマミ」のキャラクターデザインを手がける高田明美氏はオリジナルイラスト「天上の華」などを出展。




雨宮慶太氏は、「キバクロウ」連載より第十三場「巴」第七葉などを展示。

PRESENT 4代目Genkiイメージガール 田中美帆ちゃんのテレカを5名に



ゲーム制作メーカーである元気の第４代イメージガールが誕生した。４代目Genkiイメージガールを務めるのは田中美帆ちゃん（1983年生まれの16歳／Ａ型／165cm）。ティーン向け雑誌『プチセブン』『ジェニー』などで活躍する彼女が、今後ゲームショウなどで笑顔を見せてくれることになる。今回はこれを記念し、田中美帆ちゃんの特製テレカを５名に。欲しい人は「田中美帆テレカ」❷と書いてね。

NEWS 「我らザ・ドラえもんズ」!! 水木＆堀江の超強力デュエット

３月８日より全国東宝系映画館にて公開される劇場用アニメ『ザ・ドラえもんズ　おかしな お菓子な オカシナナ?』。その主題歌「我らザ・ドラえもんズ」を歌うのが、ともにデビュー30周年を迎える“アニメソングの帝王＆女王”水木一郎と堀江美都子のお２人だ。お互い長い付き合いだけにレコーディングの息もピッタリ。歌のほうは「王道のアニメソングにこだわってきた」と語る２人の節目を飾るにふさわしい、楽しく覚えやすいメロディに仕上がっている。２月27日に日本コロムビアよりこの歌のシングルCD（定価1,155円）が発売される。



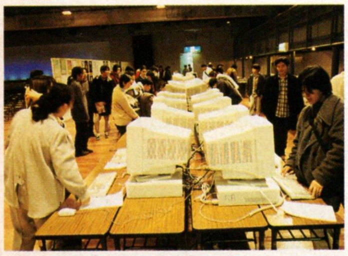
貫禄たっぷりの大御所お２人。「子供たちに夢を」と口を揃えた。



劇場版「ドラえもん」も20周年。今年は豪華３本立てだ。

©藤子プロ・小学館・テレビ朝日 1999 配給/東宝

EVENT 未来のゲームクリエイターが恵比寿に集う 「バンタンクリエイターズフェス'99」開催



３日には、同じく恵比寿の「みるく」で学生がＶＪやＤＪを担当するクラブを同時開催。

ゲーム、ＣＧなどの未来のクリエイターを目指す多くの若者が学ぶバンタン電脳情報学院では、毎年学生自身が主催・運営する学園祭「クリエイターズフェス」を行っている。今年も３月２、３日の２日間、東京・恵比寿（East Galley）にてオリジナルゲームやＣＧの展示、著名人の公演などを実施する。問い合わせは、バンタン電脳情報学院入学事務局（0120-51-0505）まで。

GOODS “さくら”の戦闘服版フィギュア １月中にあなたのものに!!



「サクラ大戦２」の真宮寺さくらが戦闘服姿でフィギュアになった。その名も「真宮寺さくら戦闘服版」（壽屋／7,800円／15パーツ／19cm）。今回原型制作を担当したのは、稲垣洋氏。前作の袴姿とは異なり、活動的な“さくら”を鮮やかに形にしている。なお、この商品に関する詳しい問い合わせは045-410-1661へ。

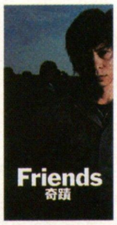
WE'ER THE ONE
高橋洋子
ポリドール／1,020円



1・27発売

あの「魂のルフラン」から１年ぶり、待望のNEWシングルが登場。こんな時代だからこそ、愛情あふれるこの１枚で心の中を暖めよう。

奇蹟
Friends
VICTOR ENTERTAINMENT／1,020円



発売中

Friendsの真骨頂とも言える“失恋”をテーマに、今までになかった世界を創り上げている。C/W「花」でも、新たな彼らを聴けるはず。

Yes. I will follow
佐藤康恵
Sony Music Entertainment Japan／816円



発売中

映画、テレビ、ラジオ……とあらゆるメディアで活躍中の彼女のデビューシングル。ダグラス・カーがプロデュースした、歌う佐藤康恵に注目！

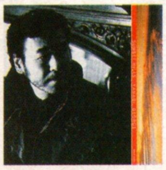
Love Love Dreamer
YURIMARI
avex tune／3,059円



2・24発売

ハチャメチャ元気な２人が送り出す、イキのイイ1stアルバム。「スーパースター☆ハムスター」をはじめシングル５曲の他、全14曲を収録している。

Sunset Hills
柳ジョージ
日本クラウン／2,858円



発売中

デビュー30周年を迎える彼のアルバム。アサヒスーパードライCFソング「Always」をはじめ、永遠のロッカーだからこそ歌える力作の数々だ。

ここでキスして。
椎名林檎
東芝EMI／1，200円



発売中

20歳とは思えない表現力と無限の音楽性を持つ彼女が、3rdマキシシングルを発表。不思議な魅力をかもし出した世界観は健在。'99年は林檎の年!?

SONIC ADVENTURE ORIGINAL ALBUM
マーベラス　エンターテイメント／3,360円



発売中

「未来基準」のスピードアクションは音楽も見逃せない！ ソニックサウンドを余すことなく表現。スミからスミまで満載されたソニックに大満足!?

モグラッパー SOUND TRACK
マーベラス　エンターテイメント／2,310円



発売中

シンプルなルールと迫力のサウンドが魅力のアーケードゲーム「モグラッパー」から、早くもサウンドトラックが登場。音にノッて楽しもう！

プレゼントの応募

LANDMARKで紹介したプレゼントの応募には、必ず必要事項：①氏名（フリガナ）②電話番号③郵便番号④住所⑤性別⑥年齢⑦職業⑧コーナーへのご意見などを明記してください。また、応募のあて先は〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク㈱ ドリームキャストマガジン編集部「VOL. 4 LANDMARK プレゼント名＋プレゼント番号」係まで。記事中に締め切りを明記していないものは２月４日消印有効。当選者の発表は商品の発送をもって代えさせていただきます。なお、プレゼント番号は商品名の後の数字です。

Weekly Dreamcast Magazine Data Station

ドリームキャスト関連のデータはこのコーナーでチェック!!

ドリームキャストタイトル売上げランキング ソフト売上げ TOP 8

年末年始のドリームキャストは、ストック分を次々と吐き出し、全体的にはまだ本体も足りない状況だとか。これからは「ラリー２」の登場を始め、売れセンソフトが続々だぞ！

1位 NEW SOFT ソニックアドベンチャー

セガ／'98年12月23日発売／5,800円／ACT（VM、通信対応）



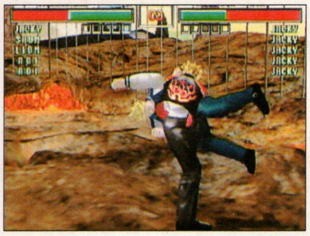
推定週間販売本数 **27万0030本**

推定累計販売本数 **27万0030本**

通信に対応するなど、ゲームの未来基準を目指したソニックチーム最新作「SONIC ADVENTURE」が発売。従来のソニックシリーズの日本での最高売り上げ本数を軽くクリア！　日本でブレイクするか!?

2位 前回1位 バーチャファイター3tb

セガ／'98年11月27日発売／5,800円（初回版2枚組）／格闘ACT



推定週間販売本数 **7万7785本**

推定累計販売本数 **24万0451本**

ドリームキャストのスタートダッシュに大いに貢献し、年末商戦でもさらに数字を伸ばした「3tb」。累計本数こそ「ソニック」に一歩ゆずったものの、ハードの普及台数を考えると定番的に売れているぞ。

3位 前回2位 インカミング　人類最終決戦

イマジニア／'98年12月17日発売／5,800円／SHT



推定週間販売本数 **3万1848本**

推定累計販売本数 **4万4334本**

さまざまな兵器を駆使してエイリアンに立ち向かう「インカミング」が順調な売れ行きで3位に。"ドリームキャストならでは"という言葉がぴったりの細やかなグラフィック、迫力あるサウンドが魅力的。

4位 NEW SOFT SEVENTH CROSS（セヴンスクロス）

NECホームエレクトロニクス／'98年12月23日発売／5,800円／S・RPG



推定週間販売本数 **2万8544本**

推定累計販売本数 **2万8544本**

ニューロテクノロジーをゲーム中に採り入れた生物進化シミュレーションRPG。腰を据えてじっくりと遊べる作品だ。

5位 前回5位 GODZILLA GENERATIONS

セガ／'98年11月27日発売／5,800円／ACT（VM対応）



推定週間販売本数 **2万6746本**

推定累計販売本数 **6万1236本**

2000年のお正月に公開される新作映画『ゴジラ ミレニアム』。この「ゴジラ」で旧作品の復習をしておくのもいいかもね。

6位 前回3位 July

フォーティファイブ／'98年11月27日発売／5,800円／ADV



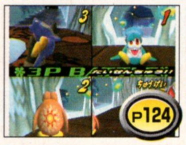
推定週間販売本数 **2万1254本**

推定累計販売本数 **4万8624本**

シナリオの評価が高い「July」。いい意味で"大人向け"に作られたシナリオは、アドベンチャー好きなら楽しめるハズ。

7位 前回4位 ペンペントライアイスロン

ゼネラル・エンタテイメント／'98年11月27日発売／5,800円／RAC



推定週間販売本数 **1万2813本**

推定累計販売本数 **4万1797本**

プレイのコツは連載ページを参照！多数の応募があったタイムアタックコンテスト"中村杯"の中間発表もあるよ。

8位 NEW SOFT TETRIS 4D

ビーピーエス／'98年12月23日発売／4,800円／PUZ



推定週間販売本数 **9468本**

推定累計販売本数 **9468本**

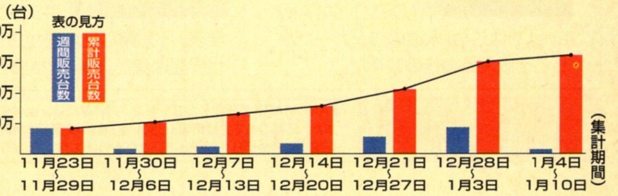
ゲームマシン1台に1本はほしい「テトリス」が発売に。売上げはややさびしいけれど、定番作品だけに今後は堅実に売れる？

ドリームキャスト、年末商戦はひとまず成功

1月10日までで推定累計販売台数は32万台に達したドリームキャスト。年末には15万台以上を売上げ、その成果はまずまずといったところか。大作RPGこそ発売されなかったものの、看板タイトルである「ソニック」をはじめとしたバリエーション豊かなタイトルに支えられた結果といえるだろう。

年が明けてドリームキャスト本体の生産体制も整った（であろう）今、期待の高いタイトルが数多く発売される今年春の"伸び"に期待がかかる。

ドリームキャスト本体の販売台数推移



※上のドリームキャストソフト売上げランキングは以下の協力店の集計データおよび、本誌独自の調査により作成したものです。今回の集計期間は12月21日～1月10日。

★協力店／シータショップ溝ノロ・デジキューブ（全国セブンイレブン・ファミリーマート・サンクス・サークルK・四国スパー）・TVパニック・ブルート・わんぱくこぞう各チェーン店舗・銀座博品館トイパーク

Dreamcast

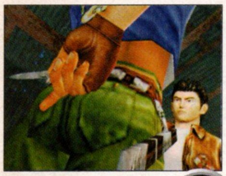
読者が選ぶ！発売前ソフト期待のランキング

期待のタイトル TOP30

今週は、年末発表会の速報を受けて、「シェンムー」が一気に1位へ躍進！ 全国発表会も終了し、みんなの期待も全国レベルで高まったかな？ 春先は新作ラッシュで沸きそうだぞ！

1位 前回2位 シェンムー（莎木）

セガ／今春発売予定／価格未定／FREE（※1）


P18

637 POINTS

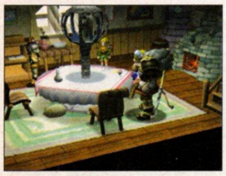
完成度 ？％

みごと1位に輝く！

ついに1位の座に躍り出た「シェンムー」。発表会で映像を目の当たりにし、期待が一気に高まった人も多いよね。今週は全国五大都市の発表会速報ほか、操作関連の詳細情報などをお届け！

2位 前回1位 グランディアII

ゲームアーツ／発売日未定／価格未定／RPG



624 POINTS

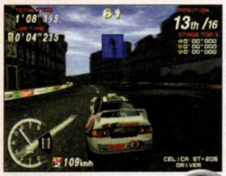
完成度 ？％

続報が待ち遠しい？

今週はランキングこそダウンしたものの、そのポイント差はごくわずか。宮路武氏が語ったようにドリームキャストがブレイクするための一翼を担う作品となるか？ 続報に期待しよう。

3位 前回3位 セガラリー2

セガ／1月28日発売予定／5,800円／RAC（通信、ハンドル対応）


P28

588 POINTS

完成度 ？％

いよいよ来週発売！

急遽発売が延期となって心配していた人も多いであろう「ラリー2」。発売日が無事決定したようで、ひと安心といったところだね。発売直前となる今週も新コースほか新情報が満載！

Weekly pick up 今週の注目タイトル！

5位 前回6位 電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム

セガ／'99年発売予定／価格未定／対戦バトルSLG


※画面は業務用のものです。

403 POINTS

完成度 ？％

次号より連載開始！

次号、再び本誌の表紙を飾る「オラタン」。年末号で告知していたオフィシャル連載も、いよいよ次号から始まる予定。乞うご期待！

6位 前回5位 魔剣X

アトラス／'99年発売予定／価格未定／ADV



390 POINTS

完成度 ？％

3Dの"悪魔"たち

"悪魔絵師"金子一馬氏のキャラクターが初めて立体化される「魔剣X」。果たしてどんなキャラが登場するのか？ 新情報は次号で。

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
4	4	BIOHAZARD CODE:Veronica	カプコン／発売日未定	444
5	6	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	セガ／'99年予定	403
6	5	魔剣X	アトラス／'99年予定	390
7	8	Dの食卓2	ワープ／'99年予定	354
8	13	ブルー スティンガー	セガ／3月25日	256
9	9	サイキックフォース2012	タイトー／3月4日	242
10	17	北へ。White Illumination	ハドソン／3月予定	232
11	15	ぷよぷよ〜ん	セガ／3月4日	230
12	11	機動戦士ガンダム（仮称）	バンダイ／発売日未定	223
13	16	ザ・キング・オブ・ファイターズ（仮称）	SNK／今春予定	214
14	14	総天然色立体冒険活劇 パワーストーン	カプコン／今冬予定	205
15	12	クライマックス ランダーズ	セガ／6月10日	201
16	10	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！	セガ／今春予定	193
17	18	ゲットバス	セガ／今春予定	169
18	新	ベルセルク	アスキー／'99年予定	156
19	23	FRAME GRIDE（フレームグライド）	フロム・ソフトウェア／今春予定	126
20	22	リアルサウンド〜風のリグレット〜	ワープ／3月11日	120
21	20	プロ野球チームをつくろう！	セガ／今春予定	119
22	26	メルクリウスプリティ	NECインターチャネル／発売日未定	107
23	21	エアロダンシング featuring Blue Impulse	CRI／3月4日	101
24	25	GEIST FORCE（ガイスト フォース）	セガ／'99年予定	95
25	30	フライトシューティング（仮称）	コナミ／発売日未定	94
25	27	ポップンミュージック	コナミ／2月25日	94
27	24	鄭問之三國誌	ゲームアーツ／発売日未定	84
28	28	アキハバラ電脳組パタPies！	セガ／'99年予定	83
29	31	ちょーハマるゴルフ	セガ／3月予定	80
30	29	ジャイアントグラム〜全日本プロレス2 IN 日本武道館〜（仮称）	セガ／'99年予定	72

9 サイキックフォース2012



発売日が決定したほか、振動対応という新事実が判明！ 次号の紹介記事に期待してね。

35 ELEMENTAL GIMMICK GEAR


P38

発売が4月に決まった「E.G.G.」。ひさびさの記事となる今週は開発者インタビューを敢行！

※1「FREE」とは、「Full Reactive Eyes Entertainment」の略です。

Dreamcast

読者が選ぶ！移植希望ソフトランキング

移植希望 TOP20

"通信元年"と呼ばれる今年だけど、実は"移植元年"とも呼べそうな、大ラッシュがやってきそうな予感。長年期待していたあのソフトだってついに出るかもしれないぞ？

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	1	レンタヒーロー	セガ メガドライブ	272
2	2	サクラ大戦シリーズ	セガ サターン	134
3	8	ジョジョの奇妙な冒険	カプコン ビデオゲーム	125
4	14	メタルギアソリッド	コナミ プレイステーション	117
5	3	ソウルキャリバー	ナムコ ビデオゲーム	89
6	6	バーチャストライカー2 バージョン'98	セガ ビデオゲーム	85
7	16	ストリートファイターZERO3	カプコン ビデオゲーム他	72
8	7	スパイクアウト	セガ ビデオゲーム	66
9	11	真・女神転生シリーズ	アトラス サターン他	57
10	9	デイトナUSA2	セガ ビデオゲーム	53
11	4	NiGHTS（ナイツ）	セガ サターン	49
12	5	ファイナルファンタジーシリーズ	スクウェア プレイステーション他	48
13	12	BLACK/MATRIX（ブラックマトリクス）	NECインターチャネル サターン	46
14	10	ファイティングバイパーズ2	セガ ビデオゲーム	42
15	13	超鋼戦紀　キカイオー	カプコン ビデオゲーム	41
15	19	パンツァードラグーンシリーズ	セガ サターン	41
17	17	ドラゴンクエストシリーズ	エニックス スーパーファミコン他	38
18	18	バーニング レンジャー	セガ サターン	37
19	30	ラングリッサーシリーズ	メサイヤ サターン他	35
20	21	スーパーロボット大戦シリーズ	バンプレスト サターン他	31

2 サクラ大戦シリーズ



続編が出るのは間違いなさそうだけど、「1」「2」パックもあるといいよね。どうです？

実現度 50%（?）

6 バーチャストライカー2 バージョン'98



最新バージョンも人気絶頂の「VS」。移植の可能性についてはP.52からの特別企画へGO！

実現度 80%（?）

※写真は「バーチャストライカー2 バージョン'99」のものです。

ビデオゲームインカムランキング

ビデオゲーム TOP15

もうすぐ2月。2月といえば、アーケードの祭典AOUショーが開催されるよね。今年は各社いろんな動きがありそうで、結構面白いことがあるかも？　セガも新作ラッシュ!?

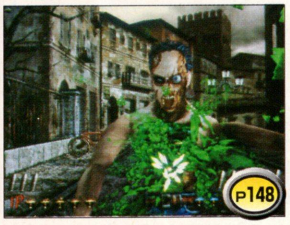
順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	2	バーチャストライカー2 バージョン'99	セガ	32680
2	1	バーチャファイター3tb	セガ	22971
3	5	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	セガ	10491
4	6	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2	セガ	7778
5	4	ストリートファイターZERO3	カプコン	7268
6	7	鉄拳3	ナムコ	7128
7	10	ビートマニア 3rd MIX	コナミ	6372
8	15	デイトナUSA2 POWER EDITION	セガ	6002
9	新	ジョジョの奇妙な冒険	カプコン	5739
10	8	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	SNK	5369
11	12	セガラリー2	セガ	5237
12	9	ソウルキャリバー	ナムコ	5147
13	14	スター・ウォーズ・トリロジー・アーケード	セガ	4399
14	13	スパイクアウト	セガ	3737
15	11	幕末浪漫第二幕　月華の剣士	SNK	3428

※調査協力店●池袋GIGO●新宿スポーツランド中央口店●ハイテクセガ秋葉原ほか、全国セガATP店舗

Weekly pick up 今週の注目タイトル！

4位 前回6位 ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2

セガ／稼働中／SHT／NAOMI基板



気になるアレコレ

NAOMI基板の出回りもよくなってきたようで、ランキングがアップした「HOD2」。もうプレイした人も多いんじゃないかな。気になるドリームキャスト版の発表だけど、NAOMI作品ということを考えると発表から発売までの間隔は意外と短いかも!?　期待していよう！

9位 NEW TITLE ジョジョの奇妙な冒険

カプコン／稼働中／格闘ACT／CP-SYSTEMⅢ基板



ファンならやっとく？

『週刊少年ジャンプ』で連載中の『ジョジョの奇妙な冒険』を格闘ゲーム化した本作。2D格闘で多大な実績のあるカプコンの作品だから、ゲームのデキは保証済み。原作の雰囲気をゲーム中でみごとに再現しているので、ファンなら見かけたらプレイしてみては？

Dreamcast

発売日予定表

最新ソフトから、周辺機器、関連製品まで

表の見方

【ジャンル】
ACT…アクション
RPG…ロールプレイング
SHT…シューティング
ADV…アドベンチャー
SLG…シミュレーション
SPT…スポーツ
RAC…レース
PUZ…パズル
TAB…テーブル
QIZ…クイズ
ETC…その他
A·□□□…アクション□□□の意味
S·□□□…シミュレーション□□□の意味

【対応など】
VM…ビジュアルメモリ
ハンドル…レーシングコントローラ
つりコン…つりコントローラ
振動…ぷるぷるぱっく(仮称)
マイク…マイクデバイス(仮称)
②、③などはそれぞれ2枚組、3枚組を表します。
【その他】
★印のタイトルは初登場ソフト、☆印のタイトルはタイトル名に変更があったものです。

ソフトウェア

日	タイトル名	メーカー名	価格	ジャンル	対応など
	99年1月				
28日	セガラリー2	セガ	5,800円	RAC	通信、ハンドル
	99年2月				
25日	ポップンミュージック	コナミ	4,800円	音楽SLG	ポップンコントローラー対応
	99年3月				
4日	麻雀大会II Special	コーエー	6,800円	麻雀	
4日	エアロダンシング featuring Blue Impulse	CRI	5,800円	フライトSLG	
4日	ぷよぷよ〜ん	セガ	5,800円	PUZ	VM
4日	サイキックフォース2012	タイトー	5,800円	対戦ACT	振動
11日	MONACO GRAND PRIX Racing Simulation2	UBIソフト	5,800円	RAC	ハンドル、振動
11日	リアルサウンド〜風のリグレット〜	ワープ	4,800円	ADV	②(初回版③)、VM、通信、振動
25日	ブルー スティンガー	セガ	5,800円	ADV+ACT	
未定	デジタル競馬新聞 MY TRACKMAN	ショウエイシステム	6,800円	SLG	VM、通信
未定	ちょーハマるゴルフ	セガ	5,800円	SPT	VM
未定	MARVEL VS. CAPCOM CLASH OF SUPER HEROES	カプコン	未定	対戦格闘	
未定	北へ。White Illumination	ハドソン	未定	ADV	
	99年4月				
1日	バギーヒート	CRI	5,800円	RAC	
未定	ELEMENTAL GIMMICK GEAR	ハドソン	未定	A·RPG	
	99年5月				
未定	ドリームキャスト徹萬(仮称)	ナグザット	未定	麻雀	
	99年6月				
10日	クライマックス ランダーズ	セガ	5,800円	RPG	VM
	99年12月				
未定	紫炎龍2(仮称)	童	未定	SHT	
未定	ダイナマイトロボ2000(仮称)	童	未定	ACT	
	今冬				
未定	総天然色立体冒険活劇 パワーストーン	カプコン	未定	対戦ACT	
	今春				
未定	★レッドラインレーサー	イマジニア	5,800円	RAC	
未定	ザ・キング・オブ・ファイターズ(仮称)	SNK	未定	格闘ACT	
未定	ゲットバス	セガ	未定	釣りSLG	つりコン
未定	シェンムー(莎木)	セガ	未定	FREE(※1)	
未定	プロ野球チームをつくろう!	セガ	未定	SLG	
未定	WEB MYSTERY 予知夢ヲ見ル猫	Team Pownder	未定	ADV	②
未定	蒼鋼の騎兵 スペースグリフォン	パンサーソフトウェア	未定	A·SHT	通信
未定	Littledream	パンサーソフトウェア	未定	A·ADV	
未定	シーマン〜禁断のペット〜	ビバリウム	未定	育成SLG	マイク
未定	FRAME GRIDE(フレームグライド)	フロム・ソフトウェア	未定	対戦ACT	通信
未定	Speed Busters	UBIソフト	未定	RAC	
	今夏				
未定	飛龍の拳列伝(仮称)	カルチャーブレーン	未定	格闘ACT	
	今秋				
未定	エンターテイメントGOLF	ボトム アップ	未定	SPT	
未定	大相撲	ボトム アップ	未定	SPT	
	99年末				
未定	虹色天使	ジャパンコーポレーション	未定	育成SLG	
	99年内				
未定	GEIST FORCE(ガイスト フォース)	セガ	5,800円	SHT	
未定	Dの食卓2	ワープ	5,800円	A·RPG	②、VM、通信
未定	ベルセルク	アスキー	未定	ACT	
未定	魔剣X	アトラス	未定	ADV	
未定	クールボーダーズ	ウエップシステム	未定	SPT	
未定	CARRIER(仮称)	ジャレコ	未定	A·ADV	
未定	アキハバラ電脳組パタPies!	セガ	未定	育成SLG	
未定	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう!	セガ	未定	SLG	
未定	ジャイアントグラム〜全日本プロレス2 IN 日本武道館〜(仮称)	セガ	未定	対戦格闘	
未定	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	セガ	未定	対戦バトルSLG	
	発売日未定				
未定	SD飛龍の拳列伝EX	カルチャーブレーン	5,800円	格闘ACT	
未定	プロ指南麻雀「兵」DX	カルチャーブレーン	5,800円	麻雀	
未定	メルクリウスプリティ	NECインターチャネル	未定	育成SLG	
未定	モンスターブリード	NECインターチャネル	未定	育成SLG	VM
未定	★リング(仮称)	角川書店/アスミック・エースエンタテインメント	未定	ADV	
未定	BIOHAZARD CODE:Veronica	カプコン	未定	ETC	
未定	グランディアII	ゲームアーツ	未定	RPG	
未定	鄭問之三國誌	ゲームアーツ	未定	SLG	
未定	フライトシューティング(仮称)	コナミ	未定	SHT	
未定	Warrz(ワーズ)	ショウエイシステム	未定	RPG	通信
未定	BraveKnights(仮称)	パンサーソフトウェア	未定	未定	
未定	機動戦士ガンダム(仮称)	バンダイ	未定	未定	
未定	F−1ゲーム(仮称)	ビデオシステム	未定	RAC	
未定	はるかぜ戦隊Vフォース 一翼の向こうに一(仮称)	ビングキッズ	未定	S·RPG	
未定	マリオネット・ハンドラー	マイクロネット	未定	ETC	
未定	Rayman2(仮称)	UBIソフト	未定	ACT	

※1「FREE」とは、「Full Reactive Eyes Entertainment」の略です

ハードウェア(周辺機器)

日	製品名	メーカー名	価格	ジャンル
	99年1月			
28日	レーシングコントローラ	セガ	5,800円	周辺機器
	99年2月			
25日	☆ポップンコントローラー	コナミ	4,990円	周辺機器
	今春			
未定	つりコントローラ	セガ	未定	周辺機器
	99年内			
未定	ぷるぷるぱっく(仮称)	セガ	未定	周辺機器
	発売日未定			
未定	マイクデバイス(仮称)	セガ	未定	周辺機器

その他関連製品

ガメラドリームバトル
●セガ●'99年3月発売予定●2,980円
ビジュアルメモリを使用した携帯ゲーム機第3弾。

すべてのソフトを読者のみんなで評価する!!

Dreamcast Magazine ドリームキャストマガジン

読者参加型企画

ドリームキャスト Weekly 読者レース RACE.4

JUDGEMENT OF THE READER BY THE READER FOR THE READER

このコーナーの見方

このコーナーは発売されたすべてのドリームキャストソフトを対象に、読者の方々に10段階でソフトの評点をつけてもらい、全投票者の累計平均点を毎号誌面上で公開しようというものです。投票者の方には、評点をつけると同時に、各ソフトに対するコメントを寄せてもらい、随時誌上で採用します。それぞれ読者のみなさんのソフト購入の際に、"参考意見"としてお役立てください。なお、各ゲームの平均評点（オッズ）の公開は、信頼性を保つために10名以上の投票が集まった時点とさせていただきます。みなさんの投票しだいでオッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。

読者◎本命 9点 10 週以上 名誉名馬 を狙え！

読者のみんなの投票で、オッズ（全投票平均点）が9点以上を連続で取った回数が10週以上続いた作品は、【読者本命】に認定。その後、20週、30週…と続け、50週（1年）以上続けると不滅の【名誉名馬】に認定だ。

読者の読者による読者のためのレビュー！
すべてのドリームキャストソフトを読者のみんなの投票で、評価するドリームキャスト読者レース。今週は年末商戦の目玉ソフトがついにランクイン！ みんなの評価をじっくり読もう！

◎新着本命馬紹介

「未来基準」「原点回帰」を謳って、ドリームキャストに復活したソニック！ 超音速スピードの魅力はそのままに1位をゲットだ！

1着 NEW SOFT SONIC ADVENTURE（ソニックアドベンチャー）



セガ／'98・12・23／5,800円（VM、通信対応）／ACT

全投票平均点 **9.6769**　本誌の平均点 **9.33**

アクションが苦手な人にも、ドリームキャストをまだ持っていない人にも、みんなにプレイしてほしい。まさに「ドリームキャストのスゴサ」を味わえるソフトだと思う。アクションの仕掛けは面白いし、グラフィックや演出も◎。ゲーム内容でつまってしまってもホームページの情報を見ればOKだし、アクションばかりで疲れた時にはチャオの育成をするのも楽しい。ドリームキャストを持ってて良かった！と思える一作。この先ずっと、遊び続けられそうな名作だと思います。（愛知県・岩月知子・26歳）６人の主人公のかわいらしさ？と、６つの違ったシナリオが同時に楽しめるという豪華さ。ジャングルのグラフィックやすごいスピードで疾走する爽快さ、思わず体が動いてしまうような仕掛けの迫力など、あらゆる面が秀逸に作られている。また、チャオの動きと表情、声がかわいくてたまりません。どうせなら、チャオもチャオレースだけではなく、エメラルドコーストなどのコースで走らせることができたらよかった。でも、これで5,800円だったら買ってもソンはしない１本だと思う。（山口県・梅岡大輔・18歳）最初の感想は「これが、未来基準……」の一言でした。とにかく、スゴく美麗なグラフィックはアドベンチャーフィールド、ステージともに細部まで表現してあり、本当に驚きの連続でした。新しく生まれ変わったかのごとくカッコよくなっていました。ソニックたち６人のキャラクターについては、そのカッコよさにビックリするくらいです。特に気に入ったのはチャオ。こいつは、かわいくてしょうがないです。チャオにハマってしまう人もいるんじゃないでしょうか？まだドリームキャストを買っていない人は、このソフトと一緒に買ったほうがおトクですよ。（長野県・木村武・14歳）全体的にはすごくよくできてはいますが、ちょっとした段差ですぐ引っかかったり、しゃべるたびにロード音が気になったりと、細かい部分で気になる点がありました。期待がかなり大きくて、非の打ち所のないものを期待していたので、そのぶんだけちょっと残念でした。また、キャラクターを６人と多くするより、ソニックのストーリーをもっと長く遊びたかったのも正直なところでした。（愛知県・横沢稔幸・25歳）基地など、視点が動くステージで、キャラクターにカメラがついていかず、画面が天井や壁に覆われて見失い、いつの間にかやられていることがあった。今後の作品ではこのあたりを改良してほしい。（北海道・佐藤誠・23歳）最もドリームキャストというハードを象徴した、ソフトだと思う。スピード感、グラフィック、サウンドのどれを取っても申し分なし。キャラクターによって遊び方が違うので、何度でも楽しむことができる。ただ欲を言わせてもらえば、スカイデッキ、ホットゾーン、ミスティックルーインなど、後半ステージの視点が見にくいのが気になった。キャラクターでは、個人的にはビッグが一番難しいと思った。（岐阜県・宗宮敦朗・19歳）映像美やサウンドの臨場感はもとより、ゲームでしか味わえない楽しさにあふれていると思う。簡単な操作系統で体感できる「スーパーヒーロー・ソニック」のスピードやテンポ、その爽快感はソニック未プレイの人にこそオススメ。また応用テクニックを駆使してクリアする上級ミッションや、サクッと遊べて奥の深いミニゲームなど、初心者から熟練者までハマらせてくれる。本当にコレ１本で183日は遊べそう。ドリームキャスト買って良かったとつくづく思った。（青森県・関川展行・28歳）3Dになることで、ソニックシリーズ最大のウリである、あの“速さ”を維持するのは無理になるだろうと思っていたが、全然そんなことはなかった。スゴイ。これなら、これがゲームの未来基準と言っても過言ではない。やってない人は、絶対にやっておいたほうがいい。（大阪府・荒堀太輔）僕は今回のプレイが初めてのソニック体験だったのですが、僕の中にはゲームよりもキャラクターとしてのソニックというイメージが強かったので、正直不安でした。キャラクターイメージばかりが先行して、実際のゲームは全然面白くないんじゃないかと。雑誌やテレビコマーシャルなどを見ていると、まさにセガの看板ソフトというのはわかるのですが、それでも少し不安でした。しかし「百聞は一見にしかず」とは、まさにこのこと。ゲームをプレイしていて震えるなんて初めてです。何もかもが新鮮で、操作が簡単なのはもちろんのこと、何よりも驚いたのは、そのスピード感。まるでジェットコースターに乗っているような感覚。そんな気持ちになりました。それに、まるで自分がソニックと一体化しているんじゃないかとも思わずにはいられませんでした。（埼玉県・渡邊敦・18歳）ゲームの世界に引き込まれるくらいの勢い！ しかし、熱中しすぎると気持ち悪くなってしまう。（茨城県・鈴木紘太・16歳）長い時間プレイしていると、車に酔ったみたいになる。でも、それでもやり続けてしまうくらいすごい。ただ、普段から走りが速いので、ステージではなく、ただの移動中に死んでしまうことが多々あった。でも、面白いのでOK。（福岡県・重光聡憲・16歳）アクションって、こんなに楽しいものだったんですね！ プレイするまで自分でもできるか不安だったけれど、それは杞憂でした。空と風と光、その場の空気を感じさせるグラフィックが与えてくれる快感に加え、シンプルな操作方法。倒されても倒されても、私をまたソニックの世界へと誘う。そう、このゲームには、これまでのアクションにありがちだった「自分にはもうクリアできない」という絶望感がないのです。そう思うからやり続けられ、そしていつの間にか上手くなっていくのがわかるのです。ソニックたちが、カッコ良く画面を駆け抜けていく。本当に本当に気持ちいいアクションゲーム。ソニックのアメリカン（笑）なしゃべりは、いい味出していて個人的にはかなりウケてます。（東京都・竹口美紀・26歳）このスピードで操作できるのか？ と思っていたが、実際の操作は簡単で取っつきやすい。インターネットやビジュアルメモリをからめたのも“未来基準”を名のるだけあってイイ感じ。（新潟県・木戸治・20歳）グラフィック、スピード感が、とにかくスゴイ！ こんなにスゴいゲームが未来基準だと思うと、ゾッとした。ただ、場所によってキャラクターが見えなくなるのは、ちょっといただけないかな。気付いたら穴に落ちて死んでいたりと、ストレスがたまってしまいます。（神奈川県・秋保広毅・14歳）サーバーとのデータリンクに驚きました。ハンカチメールが未だに当たらないので、インターネットするメリットがなくなってしまった……と思っていたところなんですが、これはなかなか素敵な使い方ですね。（愛知県・高野晴久）このゲームで一番スゴイところは、個人的には音楽だと思います。各キャラクターのテーマがとにかくカッコイイ。サントラが楽しみです。（群馬県・磯邉直樹・17歳）グラフィック、サウンド面は言うことなし。ただ、カメラワークによって操作しづらい面があったのがつらかったかな。また、ソニック以外のキャラクターのプレイできるステージが少ないのはちょっと残念。もっとたくさんのステージでプレイしたかった。（福岡県・蓮本篤志・19歳）周りの評価通りに非常に面白かった。それゆえにこうしてほしかったと思えてしまう面も多い。まず、キャラの口パクとしゃべりが合っていなかったり、テイルスのしゃべり方が不自然に感じられたり。また、プレイ中もカメラが壁などに阻まれて、自分が見えなくなって困ることもしばしばあった。「おさんぽアドベンチャー」も最初は面白いが、やることが同じで飽きが早い。メモリを128ブロック使うなら、もうちょっと遊びたい。必ずそれだけの容量が必要なのだろうか。（岡山県・井上敦雄・18歳）クリア後、チャオ育成がメインになってから少し不満点が出てきました。動物が集めにくい、エッグキャリアに行きにくい、ビジュアルメモリにセーブしないと名前がつけられない、ビッグが水面にすぐ浮いて操作しにくいなど、どれも贅沢ですが、個人的には気になりました。（島根県・木村俊之・23歳）カメラアングルによって見づらい場所がかなりあった。また、ビッグやガンマでチャオガーデンに入ったときに、アップ機能を使うと見づらく、特に動物やチャオが水中にいるとき捕まえづらい。突然操作不能になってしまうこともしばしば。全体はいいとして、細かいツメのところで不満を感じるところが多かった。未来基準というが、この程度だと落胆も大きい。爽快感は高いだけに残念なところ。（愛媛県・木村弘志・22歳）22時間以上かけてやっとクリアしましたけど、それ以後もトライアルに挑戦したり、まだまだ遊んでいます。また、ミニゲームでは友達と一緒にプレイするとかなり白熱するのでオススメ。（東京都・矢野十織・14歳）

「たいっちょー！　たいっちょー!!　たいっちょーっ!!!」「なんじゃ、ハチ？」「いやぁ、合併号があったおかげで、ちょっとだけお休み取れましたねぇ」「ほぅ」「ボチボチ仕事すっかぁ!」「ふーん」「あ、今週号はみんなもやるソフトがないだろうから（ボカッ）…………いててて、P.65から通信特集やってるんだな。ちょっと最近はサボっちゃってるんだけど、編集部のdreamc@softbank.co.jpにメールをくれれば、たいちょうと僕とかが、ちゃんと返事も書いてるんだな。あ、お正月はちょっとサボっちゃったんだけどね」「うむ、ワシもメールは楽しみにしてるぞい」「ぞい♪」

オッズ表全ドリームキャストソフト

1月22日現在 ドリームキャストソフト総本数10本

順位	前回	ソフト名/データ	ジャンル	全投票平均点
1	新	SONIC ADVENTURE (ソニックアドベンチャー) ●セガ●12月23日発売●5,800円 (通信、VM対応)	ACT	9.6769
2	1	バーチャファイター3tb ●セガ●11月27日発売●5,800円	ACT	9.1421
3	2	ペンペントライアイスロン ●ゼネラル・エンタテイメント●11月27日発売●5,800円	RAC	8.3866
4	新	SEVENTH CROSS (セヴンスクロス) ●NECホームエレクトロニクス●12月23日発売●5,800円	SLG+RPG	8.1666
5	3	インカミング 人類最終戦争 ●イマジニア●12月17日発売●5,800円	SHT	7.1666
6	4	GODZILLA GENERATIONS ●セガ●11月27日発売●5,800円 (VM対応)	ACT	7.2012
7	5	July ●フォーティファイブ●11月27日発売●5,800円	ADV	6.8409
8	新	TETRIS 4D ●ビーピーエス●12月23日発売●4,800円	PUZ	5.6363

※このオッズ表は、各ゲームごとに読者の皆さん全員の投票の累計平均点を小数点第4位まで（5位以下切り捨て）表示してあります。オッズ（読者平均点）が同点の場合は、過去の本誌の「ソフトレビュー」の評点の高いほうを上位にします。赤い文字で表示してあるソフトは、今回ランクインしたソフトです。平均点は全投票を累計していくため、初登場時から2～3カ月経ったほうが、オッズはリアルタイムに、より正確になっていきます。

オッズ表ドリームキャスト寸評

穴馬、本命馬続々登場予定? 「ラリー2」でまた一波乱か!?



ほんのちょっと発売延期騒動もあった「セガラリー2」。通信対戦にも本格対応した内容は十分首位を脅かしそう!

いよいよ本命馬「ソニックアドベンチャー」がランクインしてきた今週の読者レース。いろんな予想があったようだけれど、まずは初登場から1位をキープしてきたのはさすがだよね。最近は、攻略情報やチャオの預かり所など、「ソニックアドベンチャー」から入れる通信のコンテンツも充実してきているから、今後も末永く遊べるソフトになるはずだぞ。一方、当分はこのまま「ソニック」の独走でいくのかというと、そうでもなさそうなのが面白いところ。来週発売される予定の「セガラリー2」の動向しだいでは、今後の首位争いは、「ソニック」「バーチャ3tb」「ラリー2」の三つ巴戦になるかもしれないぞ。さらに、春先になれば、もっと面白そうなソフトが続々と出てくるドリームキャスト。ハードは買ったけど、どのソフトを遊ぼうか?っていう人は、全ドリマガ読者の評価と思って上の表を大活用しよう!

発売中! 今後ランクイン予定のソフト!

現在発売中のドリームキャストソフトは10本だけど、下の2本はまだ発売されたばかりで、みんなの評価待ちの状態だ。まだランクインしてきていない下のソフトには、ドリマガ誌上のレビューでつけられた平均評点をつけておくから、参考にしてね。みんなが買った評点も待ってるよ!

順位	ソフト名/データ	ジャンル	本誌の評価	全投票平均点
?	戦国TURB ●NECホームエレクトロニクス●1月14日発売●5,800円 (ぶるぶるパック対応予定)	ACT+RPG	8.0	?
?	神機世界エヴォリューション ●セガ (EPS/スティング) ●1月21日発売●5,800円	RPG	7.33	?

※今現在投票可能なタイトルは、ここのリストに載っている発売済みソフト10本です。読者レースへの参加に際しては、発売前のソフトへの投票や規定本数<最大5本まで記入可>オーバーの投票、また組織票が判明した場合、そのハガキのすべてがボツになりますので、十分注意してください。

新着対抗馬紹介 発売前後にはいろんな意見の飛び出ていた本作。さてデキは?

4着 NEW SOFT SEVENTH CROSS (セヴンス クロス)



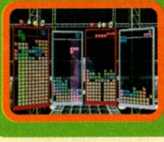
NECホームエレクトロニクス/'98・12・23
5,800円/SLG+RPG

全投票平均点 8.1666
本誌の平均点 8.0

最初は、強い敵から逃げながら弱い敵を補食して進化していくだけなのだが、少し強くなってくるとパーツ集めにハマってくる。突然、レベルの高いパーツが手に入った時はもう大喜び。そして、最後までいくと、今まで進化してきた本当の意味を理解することができた。その壮大さかつ考えさせられる内容に、感動しきり。プレイ当初は取っつきにくい印象を持つが、最後まで頑張れば、このゲームの良さや伝えたいメッセージがわかるはず。（愛媛県・海の魔王・22歳）DNA、進化など、扱っている題材が難解で、説明書や雑誌で紹介されている記事を見ても、複雑そうでなかなか理解できませんでした。当然ゲームもほとんど理解しないまま始めてしまい、最初はかなり難しく感じました。特に、雑誌でも挙げられていたカニに何度殺されたことかわかりません。生まれてこのかた、こんなにカニを憎く感じたソフトはありません。多くのプレイヤーも、この時点でプレイを放棄してしまっているんじゃないでしょうか。そうだとすると、とてももったいないです。最初の峠さえ越えてしまえば、いつのまにかハマってしまうことは間違いありません。諦めた人は騙されたと思ってもう一度頑張ってみてください。DNAシートの入力やパーツの収集など、進化の世界にどっぷり浸かってしまうことでしょう。これからドリームキャストを買おうとしている人も併せて買ってプレイすることをオススメします。無難なゲームが発売されがちなハード発売初期に、こういった変わり種のタイトルを発売してくれたNECに感謝。パッと見で判断しては損をしますよ。（千葉県・及川健・29歳）進めても進めても、先の展開が見えてこなくて、いつまでたってもスタート直後のような気がして、実際はそれほどでもないのに、かなり時間がかかってしまったような気がした。せめて、エンディング近くになったら、それらしい展開を見せてほしかった。（愛知県・大川浩次・23歳）最初はかなり辛かったけれど、EVPを初めて獲得した時や、パーツを取得した時には本当に感動した。（東京都・市川展之・15歳）DNAシートの入力、パーツ集めなど、どれも最高に楽しい。（千葉県・石橋康大・13歳）良い意味で、「見た目に騙されるな」と言いたい。（岡山県・灰本哲也・28歳）最初の20分くらいは逃げ回るだけなので少々面倒でしたが、カニと互角に渡り合えるようになる頃から、急に面白味が増してきました。そして、終盤でようやく判明した事実には、とても衝撃を受けました。全体的に重厚で奥深く、どちらかといえば大人っぽい作品という印象を受けました。（埼玉県・石山英樹・25歳）ゲームが少し進行してきてからのDNAシートへの入力が楽しい。しかし、最初のうちはゲームの目的が見えないので、プレイを続けるのが辛いかも。エンディングを見ることで、すべての謎が解けるので、ぜひ最後までプレイしてほしい。（山形県・有路敬広・15歳）見た目はとても地味だが、やってみるとパーツ集めがとても楽しい。それにしてもカニが強すぎ。（北海道・和山大・17歳）システムの本当の意味がわかるまではかなり取っつきが悪いが、いったんそれが理解できるようになると、パーツを集めて強くなっていく過程が楽しく、とてもハマってしまう。あえて言うなら（ネタバレになるのでここでは書くことは避けますが）、最後、あの状態からもっと遊べると良かったと思う。（秋田県・三浦栄悦・31歳）不思議なゲーム、というのが第一印象。見た目は複雑そうだが、プレイすると意外に難しくないことに気付いた。「ニューロ」を適当にプレイしたけれどクリアすることができた。それにしても、エンディングには考えさせられてしまった。（群馬県・関口雅彦・15歳）イモムシとマンタは楽々と攻撃できたが、今、石碑のウラのボスと魚類エリアで、このまま先にストーリーを進めようか、それともパーツをもっとレベルの高いモノにしてから行こうかと迷っているところ。ここのボスはちょっと弱そうかな……少し、パーツのレベルが低いかな？　そんなことを考えながらプレイしていると、当分の間はハマりそう。（徳島県・篠塚泰敏・32歳）不満点は2つ。今時のゲームにしては不親切なゲーム設計と、進化の繰り返しという楽しいながらも、少し単調な作業の連続だけで進むストーリー。もっと、ストーリー的な盛り上がりが欲しかった。（兵庫県・松本晋行・23歳）横移動ができれば、プレイがしやすかったかも。（長野県・丸山知志・24歳）まだまだプレイが浅いのかもしれないが、DNAシートの存在意義がわからない。（東京都・日野諒志郎・17歳）まったく面白くないわけではないのだが、ストーリー展開がほとんどないままゲームが進むので、ゲームを続ける気になかなかなれなかった。セーブ容量も大きく、たくさんセーブしようと思うとビジュアルメモリが余分に必要なのが痛い。（徳島県・谷晶博・25歳）ドリームキャストを買おうと思ったキッカケになったゲーム。ゲームはともかく、各パーツの付け替えが可能な生物って一体何？（長野県・借金六百マン・24歳）

新着単穴馬紹介 なにげに発売されているDC版「テトリス」。定番すぎた?

8着 NEW SOFT TETRIS 4D



ビーピーエス/'98・12・23
4,800円/PUZ

全投票平均点 5.6363
本誌の平均点 5.33

「テトリス」というゲーム自体が面白いのは間違いない。今回4人まで対戦できるということで、レベルが近い者同士だと、かなり熱くなれて2、3時間くらいはあっという間にすぎてしまうくらい。ただ、コンシューマとしての味付けがそれ以外ほとんどないので、1人プレイだと10分くらいプレイすると飽きてしまう。ビジュアルメモリにダウンロードして、キーチェーンゲームみたいに遊べるわけでもない。何かもう1つくらいはウリになる部分を追加してもよかったのではないだろうか。「早い時期に出した」ことと「4,800円」というところは評価したいが、ゲーム自体に加点できるような要素がもっと欲しかった。（東京都・谷内篤史・25歳）よくも悪くもDCで「テトリス」が遊べるというだけ。「テトリス」がよほど好きな人か、対戦は熱いので、その相手がいる人でないと買う価値はそれほどないかも。4,800円という価格も、これでは高い印象を受ける。（北海道・徳下将行・26歳）4人対戦が可能になったところ以外は、何の変哲もない「テトリス」。しかも1人プレイと対人戦と、ゲームモードに対CPU戦がないのが最大の難点。凝ったグラフィックや多彩なモードという贅沢は言わないから、せめてCPU戦くらいは入れてほしかった。まだDCでパズルゲームは出ていないとはいえ、これでは。（東京都・柏木勇二・23歳）

「たいっちょー!」「ぬ?」「ちょっとここでニュースなんだな。セガ様から、恒例の極秘(?)アルバイトの募集なんだな。まずは読むんだな。『セガではゲームソフトのチェックができるアルバイトを募集しています。応募資格は真面目に辛抱強く昼間月～金の勤務が短期間できる20～25歳の男女に限ります。応募方法は官製はがきに、住所、氏名、年齢、性別、電話番号、志望動機、好きなゲーム、得意なゲームを記入の上2月5日までに下記宛先まで送付してください。面接する方は選考の上2月12日までに連絡いたします。〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12(株)セガ・エンタープライゼス　開発企画部　アルバイト募集係』なんだな」「ほぅ、今できる秘密のゲームというと……」「そ、それは極秘なんだな」「む」「ジャンジャン送るんだな!」

発売済みソフト&ハード情報

発売されているソフトが物足りない！ なんて声もそろそろなくなってくれそうなドリームキャスト。ランクイン済みのソフトも継続的に見ていく予定だぞ。今回は下の2本＋αだ。

5着 前回3着 インカミング 人類最終戦争



イマジニア／'98・12・17
5,800円／SHT
全投票平均点 7.1666
本誌の平均点 7.0

操作が単純なので遊びやすいのだが、ステージをクリアしても同じことの繰り返しなのは、どうかと。兵器や戦闘機を使ったグラフィックが、とてもキレイなだけに残念。続編に期待します。（千葉県・松下憲・20歳） 戦車の走った跡がない、砂埃が舞わない、砲塔で応戦してたかと思えばいきなりヘリに乗っている、ミッションスタート時の指示も文字が出るだけなど、演出面が足りないとは思うが、サターンではムービーカードを使ってやっとキレイに見えたという画像がドリームキャストで見れるのには、さすががパワーを感じた。たくさんの兵器を操作することができるのも◯。（東京都・谷内篤史・25歳） ゲーム自体はともかく、しばしばゲームが止まってしまうというのには閉口してしまった。注意書きを入れれば済むってものじゃないと思うのだが。（東京都・AEF・36歳）

2着 前回1着 バーチャファイター3tb



セガ／'98・11・27
5,800円／ACT
全投票平均点 9.1421
本誌の平均点 10.0

あらゆる意味で"完全移植"されている。アーケード版と、ほぼ同じゲームとして楽しめるという意味での"完全移植"はもう文句なし。「VF3tb」を家庭でプレイできる日が来ようとは、ドリームキャスト様々である。しかし、アーケード版から何も進化していない、付加価値の何もない"完全移植"はどうかと思う。"完全移植"にも考えものである。（静岡県・後藤史朗・23歳） アーケード版では出ていなかった、デュラルが出るようになったのがイイ。（徳島県・藤島正信・16歳）

5着 前回— ビジュアルメモリ



セガ／'98・11・27
2,500円
全投票平均点 8.4017
本誌の平均点 —

キー入力時のレスポンスが悪いこと、電池の持ちが妙に悪いこと。この2点は、今からでも十分に改良できると思うので、ぜひ直してほしい。また改良するのなら、できればセーブ容量も増やしてほしいし、もっと使いやすいようなデザインに変更してほしい。（東京都・三宅和駆子・23歳） パワーメモリーでも容量が足りなかったのに、この程度の容量ではすぐに一杯になってしまう。どうせならフロッピーディスクドライブを発売してほしい。（福岡県・伊藤裕通・39歳）

オッズ表ドリームキャスト周辺機器&その他

1月22日現在 ドリームキャスト周辺機器関連リスト

順位	前回	周辺機器名／データ	全投票平均点
1	1	アーケードスティック ●セガ●11月27日発売●5,800円	8.8268
2	2	ドリームキャストキーボード ●セガ●11月27日発売●4,500円	8.1724
3	3	ドリームキャストコントローラ ●セガ●11月27日発売●2,500円	8.5337
4	4	ビジュアルメモリ ●セガ●11月27日発売●2,500円	8.4017
5	5	ドリームパスポート ●セガ●11月27日発売●本体同梱（非売品）	7.3333
6	6	あつめてゴジラ〜怪獣大集合〜 ●セガ●'98年7月11日発売●2,500円（※ビジュアルメモリ兼ミニゲーム）	6.95

※周辺機器への投票は、基本的に操作性や使用感など、評価の対象となる周辺機器を投票してください。S端子ケーブルなどのケーブル類などは、投票があっても掲載しないことがあるので要注意（※ただしカウントはしています）。

場外馬券場 夢 馬主の声

●専務から降格された湯川常務は、まだ自分のことを「常務」というのに慣れていないようです。「湯川……常務」と言ってます。（埼玉県・稲村友宏・18歳）
●ドリームキャスト子のゲームを出してほしいと思っているのは私だけか？（福島県・斉藤仁・20歳）
●ドリームキャストと兄弟のNAOMI基板。文字を並べかえたら「AMNOI（AMナンバー1）」になった。（群馬県・鶴岡哲也・24歳）

総評 次号は、じのちゃん速報がっ!!

本命「ソニックアドベンチャー」が、下馬評通り1位にランクインしてきた今週の読者レース。今後の首位争いはちょっと見ものだよね。さて、来週は真の評価の知りたい（？）じのちゃん主演「戦国TURB」の速報をお届け。これから毎週新作ラッシュだぞ！

↓応募方法はこちら！ 当面はセガサターンも受付け中!!

着順予想ゲームでワンチャンス！

読者レースへの応募者に与えられる第1の予想チャンスゲームがこれ。毎回こちらが指定するソフトが、初登場時に何着でランクインするかを予想しよう。見事着順を当てた人3名に（※正解者多数の場合は抽選で）、希望ソフト1本をあげちゃうぞ。今週の予想ソフトは、待望のRPGタイトル「神機世界エヴォリューション」だ。このタイトルは、ドリームキャスト読者レース初登場時に、何着で登場するかな？ 右の例のように書いてね。

今週の着順予想 「神機世界エヴォリューション」は何着だ？



【隊長さんの予想】これはそうねぇ……。4着で。
【ハチの予想】むむむむ。ぼかぁ、3着ってセンで攻めるんだな。うん。

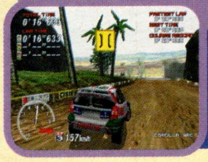
1/8・15号 当選者
1/8・15号着順予想「セガラリー2」は、まだオッズ表に入ってきていないため、当選者の発表は次回以降とさせていただきます。オッズ表にランクインししだい、発表いたしますので、もうしばらくお待ちください。

オール読者レース 参加者大募集中！

オッズ予想ゲームでダブルチャンス！

応募者チャンスパート2の予想ゲームがこちら。『ドリマガ』編集部が指定したソフトのオッズ（読者平均点）が、初登場時に何点になるかを予想してくれ（※小数点4位まで可）。こちらは一番近かった人に希望ソフトを1本（ピタリ賞なら2本！）あげるぞ。今週は前回までと視点を変えて、オッズ予想でチャレンジだ！ の「セガラリー2」を予想してくれ。本作のドリームキャスト読者レース初登場オッズは？ 右上の例のように書いてくれ。

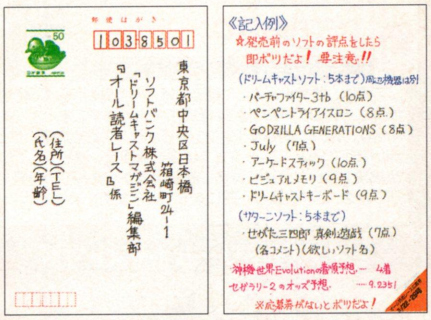
今週のオッズ予想 「セガラリー2」は何点だ？



【隊長さんの予想】やはり本命の一角。9.1427で。
【ハチの予想】ムズイっスねぇ。僕はちょっと上の9.3298でどうかな？

1/8・15号 当選者
1/8・15号オッズ予想「戦国TURB」は、まだオッズ表に入ってきていないため、当選者の発表は次回以降とさせていただきます。オッズ表にランクインししだい、発表いたしますので、もうしばらくお待ちください。

ハガキの書き方例



今回は、応募してくれた人の中から抽選で5名様に特別プレゼントとしてドリームキャスト用アーケード・スティックとビジュアルメモリのセットとお好きなソフト（セガサターン、ドリームキャストどちらでも可）1本をプレゼントするぞ。応募者は、①ハガキに応募券（P.14のモノを使用のこと）を貼って、②ドリームキャストもしくはサターンのやったことのあるソフトに評点をつけ（発売前ソフトの評点をしたらボツ！ なお、周辺機器も随時募集中）、③コメント、④着順予想、オッズ予想、ほしいソフト名などを上の記入例のように書いて送ってくれ。各当選者の発表は順次、コーナー内でするよ。今号の締切は1月28日（当日消印有効）だ。

毎週の特別プレゼント！

アーケードスティック&VM（ビジュアルメモリ）



ドリームキャストユーザーなら、持っていても損はしないこのセット。今週も、第1予想ゲーム、第2予想ゲームのどちらにもハズレちゃった全応募者の中から抽選で5名様に、ラストチャンスがあるからね。ドンドン送ろう！

1/8・15号 当選者
最後は、1/8・15号応募者プレゼントの発表だ。今週は、神奈川県・石橋昌広君、福岡県・鍋島輝秀君、山口県・青柳邦子さん、熊本県・安達洋一君、兵庫県・原憲貴君の5名に決定だ。おめでとう。待っててちょうだいね！

「たいっちょー!」「ぬ?」「なななななんと、デデデデデ、デス様がぁーっ!」「はい?」「ドドドドドドト、ドリームキャストにぃー!」「おお……予言の書にあった通りじゃ……」「なな、何言ってんだな、たいちょう。まさか1999年恐怖の大王がデス様なんてオチは、ノストラダムスも予知できないんだな（笑）」「ぬぬぬぬぬぬぬ……。で、その詳細は?」「えーと、とりあえずみんなもドリームキャストでhttp://www.ecole.co.jp/にアクセスするんだな（興味のある人だけネ）」「おおっ、1日1万ヒット近く来てるよ、ココ。すげーっ」「ああっ大事なことを忘れてたんだな。続きはP.128からなんだな」「ぬ?」

知りたいコトは今知りたい！　深く知りたい!!

Dreamcast Now

DC発売直後の慌ただしさに一時お休みをいただいていた当コーナーが、装いも新たに大復活!!　これからもDCの最新情報から、巷の気になる噂話までを、広く深～くフォローしていくので、応援よろしく！

THIS WEEK CONTENTS

- レーシングコントローラ詳報
- '99年販売戦略を上野営業企画部長に聞く
- ドリームポイントバンク詳細決定

レーシングコントローラいよいよ発売!!

TOPIC

モノは完成していながらも、「セガラリー2」延期のために発売が遅れていた「レーシングコントローラ」が、1月28日ついに発売となる。そこで今回は、さまざまな角度からその性能をチェックしていくことにしよう。精悍な黒いボディに秘められた実力はいかに!?

FRONT VIEW



REAR VIEW



ハンドルにはテンションが掛けられており、左右に切った時のググッくる重みが心地よい。また、ハンドル上には+/－ボタン、その内側にA、B、スタートボタンが配置されている。本体重量は約1.82kgとDCよりも重く、また裏面にあるゴムのおかげで安定度はバツグンだ。

CHECK POINT

1 L/Rレバーはアナログ

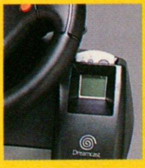
ハンドル部分の裏側にあるL/Rレバーは、アナログ入力に対応。アクセル/ブレーキの微妙な操作に威力を発揮してくれそうだ。



いわゆる"バタフライシフト"位置。

2 拡張ソケットを装備

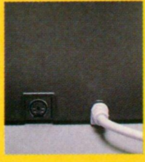
DC用コントローラには欠かせないVM用拡張ソケットも用意。液晶画面も見えるので、ソフト次第で面白い使い方ができそうだ。



スピードメーターを表示するとか!?

3 謎の拡張端子もアリ!

本体背面に謎の拡張端子を発見！　使われ方の説明は一切ないが、ひょっとしてフットペダルがつながるとか!?



ナニがつながるのか興味は尽きない!!

検証　セガサターンレーシングコントローラと比較

一番の違いは、DC用はL/Rレバーがアナログだということ。ステアリング部分は、DC用の方が重くてアーケードに近い。正面のボタンの数は、サターン用が7つ、DC用が5つと少なくなっているが、レースゲームにそれほど多くのボタンは必要なく、実質的な問題はないだろう。ちなみにサターン用は重量2.05kgと実に重い。

FRONT VIEW



独特な形のサターン用と"ハンドル"そのもののDC用。安定度はDC用に軍配が上がる。

SIDE VIEW



サターン用の特徴の角度/シャフト長調節機能はDC用にはない。卓上使用が前提か。

SEGA AM12研 セガラリー2スタッフより

もちろん通常のコントローラでも楽しめますが、レーシングコントローラを使っていただければ、やっぱり臨場感や迫力が違うと思います。結構重量感があって安定しているので、存分にテクニックを駆使してください。



レーシングコントローラ対応ソフトは、今のところ「セガラリー2」「モナコGP」のみ。

interview

'99年のドリームキャスト戦略



SEGA セガドリームキャスト営業部
営業企画部　部長

上野国久

営業企画部部長という責任の下、国内のドリームキャストのマーケティング全般に、鋭く目を向ける。同時に各事業部との調整をこなすなど、多忙な毎日を送っている。現在は春休み商戦に向け、さまざまな企画を考案中。

年末年始の総括と今年の展望を聞く

本体の品薄、ソフト発売日の延期などはあったものの、無事に新年を迎えたドリームキャスト。今回は販売戦略のトップである上野氏を迎え、現在までの販売状況、そして'99年の展望を語っていただこう。

年内50万台の目標は無事にクリア!!

――年末から年始にかけての、ハード、販売状況はいかがでしたか？

上野■年内50万台出荷という目標はほぼ予定通りいきました。正月には、品不足は多少解消できたかと思っています。地方ではまだ足りないという声もお聞きしますが、年末31日ギリギリまで出荷したので、三が日はわりと順調だったかと。我々も「売り切れて当たり前」みたいに勘違いしているところがありましたからね。これからは、お店の方にも棚を作っていただけるようになります。

――今後の出荷予定はいかがでしょう。

上野■徐々に増産が追いついてきていますので、出荷も毎週していきます。ですから、今期（※3月末日）までに100万台以上出荷するという目標は、変えていないです。そのためには、春の商戦をどう枠組みするかが重要なんですが、それはネットワークではないかと思っています。10万人を超えるユーザーの方に登録していただいたということで、我々が思っていたよりもネットワークへの関心が高いということがわかりましたから。4月まで接続無料期間を延長したのもそういった流れにブレーキを踏まず、ネットワークにはずみをつけたいという理由からです。ただ、通信機能のある「ソニック」が30万本近く売れて、ネットワークに接続している方が約11万人ということは、ユーザー全員がネットワークをやっているわけではないですよね。この辺も促進していきたいと思っています。

――ネットワークといえば、本誌が出る頃には「ハンカチおとしキャンペーン」が終了していますが、反響はいかがでしたか？

上野■実はまだハワイが出てないんですよね（笑）。いや、当選メールは送ってはいるんですが、その方が12時間以内に返してないんですよ。ぜひ当たりが出ることを祈ってるんですが……。返信率が3割ぐらいだったので、もう少し長くてもよかったかなと。今後同様のキャンペーンをもう一度やりますので、楽しみにしていてほしいですね。



通信環境の整備に手間取った「セガラリー2」。あとは28日の発売日を待つばかりだ!

春先に目玉タイトルが続々登場!?

――「ブルー スティンガー」や「クライマックスランダース」、そして「セガラリー2」と、発売延期のソフトがありましたが、ユーザー的には春先のラインナップに不安があるのではないかと。

上野■当初の計画から遅れてしまっていることに関しては、申し訳ないと言うしかありません。ただ、1月28日の「ラリー2」を始め、「ゲットバス」やカプコンさんの「パワーストーン」など、春先のキータイトルの備えはあるんです。ほかに、まだ発表していないタイトルもありますので、安心してください。

――現在発売中のソフトの売り上げに関してはいかがでしょうか。

上野■正直なところ、我々の期待以上にネットワークに振れている部分がありますから、売り上げということでは、当初の計算よりは低いかもしれません。いいように解釈するなら、「VF3tb」と「ソニック」で、十分に遊べるというところなのでしょうが、物足りなさはあると思います。これまで本体を購入してくださったユーザーさんの傾向を見ると、非サターンユーザーが約17%を占めているんです。逆に言うと、いくらかのサターンユーザーが購入を待っているということですよね。それは「ラリー2」を見てからなのかもしれませんけど。

――その「セガラリー2」発売延期の経緯を改めてうかがいたいのですが。

上野■まずは、OSの違いですね。マイクロソフトのOSを使った初めてのタイトルで、しかもネットワーク対応。マイクロソフトさんとの共同作業が必要だったわけです。それ

『'99年度内の出荷目標はスーファミ並みの300万台です。』(上野)

が年末に行った通信対戦のテストで、やっと問題がないことが確認でき、最後の見極めの部分で、安全を見たというところでしょうか。年末にゴタゴタしてしまった点はお詫びをしなければいけませんけど、発表当初の目標である、通信対戦を可能にした上で発売が実現できて、一安心してます。完成度に関しては、アーケードで遊んでくれた方にも満足してもらえると思います。

――では通信対戦に関しての問題はクリアできたと?

上野■ええ。問題があるとすれば、我々が用意した回線数で足りるかどうかの1点ですね。どういう状況になるのかは、やってみないとわからないので。

今年度中の目標は300万台出荷!!

――年末の湯川元専務の「ごめんなさい」CMに続いて、年明けからは「ソニック」の「ぬいぐるみ編」CMが放映されていますが、今後の展開予定などは?

上野■「ソニック」は長く売っていきたいタイトルなので、新シリーズをスタートさせたんです。ソニックを本当の意味で、国内でのセガのキャラクターとして立ち上げなきゃいけないという課題がありましたから、2月ぐらいまでCMは続けます。

――「ソニック」もそうなんですが、これまでの専務シリーズと違って、タイトルに特化したCMが出てきましたね。

上野■そうですね。元々ハードの知名度を上げるというところからスタートしましたが、コンテンツが出揃ってくれれば、当然それ用のCMも必要だと思っていました。その第1弾が「ソニック」なんです。それから、ネットワーク自体を1つのコンテンツとして扱おうと考えてます。DC用のホームページがあれば、それもコンテンツだろうということで、枠組みを作り直してるんです。そこでの新しい展開を、春に向けて打ち出したいと思ってます。

――また違った展開もあると?

上野■新しい展開を考えてますよ。これまで湯川専務のCMなどで、セガは変わったCMを流すおもしろい会社だと認識していただけたでしょうから、そういった毛色のCMは、ぜひ続けたいと思ってます。実は、湯川専務に代わる新しいキャラクターが春ぐらいに登場する予定なんですよ。

――今年の目標とするところは?

上野■まずタイトルですね。「シェンムー」も発売日を確定できていませんから、これをはっきりさせたいというのが一番目にやるべきこと。それから、向こう1年間の情報を、なるべく早く案内できたらと思います。次の春商戦で発売になるラインナップに加えて、その先の状況が見えているのが理想ですね。併せて、先程のネットワーク部分のアピールを。これは春以降も継続的に行い、他機種にはないDCだけの特徴として位置付けたいと思ってます。

――春には東京ゲームショウが行われますが、そこではどう展開を?

上野■一番大きいのは、ライセンシィのタイトルをどれだけ並ばせていただけるかですね。皆さんが「エーッ」と驚くようなタイトルもあると思いますよ。

――気の早い話かもしれませんが、今年度の目標というのは?

上野■300万台ぐらいでしょうか。発売後半年で100万台というのは、スーパーファミコンぐらいしか前例がないんです。決して簡単な目標ではないですが、2年目の本格稼働の年として、頑張ります。

CHECK POINT 今後の展開は?

1 継続的なCM放映

湯川(元)専務の活躍で、すっかりお茶の間に定着した感のあるCM展開。今後はタイトルごとのCMも増えていく予定。新キャラクターの登場も気になるところだが!?



湯川元専務に次ぐ人気CMキャラが出現する可能性も。期待!!

2 通信機能をよりアピール

本体を購入すればネットワークにつなげる点を、通信初心者に対してアピール。「ハンカチおとしキャンペーン」に続く企画も、すでに準備が進んでいるようだ。ホームページなどネットワークコンテンツの充実にも期待が集まる。

3 ラインナップの充実

なかなか増えないラインナップも、春先に向けて徐々にその姿を現してくるハズ。3月のゲームショウを境にタイトル数が一気に倍増、なんてこともあるかも?



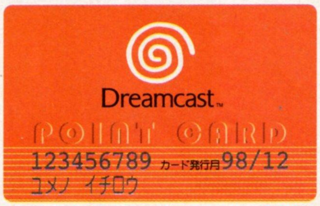
誰もが期待する「シェンムー」の発売日も気になるところだ。

ドリームポイントバンクでオリジナルグッズを手にしよう!!

TOPIC

「ドリームポイントバンク」で入手できるグッズがついに発表。キミはどれをゲットしたい!?

「ドリームポイントバンク」とは、ソフトを購入するたびにポイントが加算され、溜めたポイントに応じて各種オリジナルグッズがもらえるというシステム。DCユーザーなら、電話(03-3599-7077)や、本体同梱のハガキを送ることで、誰でもメンバーになれ、入会金や年会費などは一切不要。期間ごとにグッズの入れ替えもあるとのことなので、紹介しているグッズを手にしたいなら、早めに入会するべし!!



これは入会することで送られてくる会員証。DCユーザーの証でもあるナイスなカードだ。



こちらはソフトに同梱されているポイント登録用紙。電話で番号を登録すればポイントが溜まるのだ。

900 POINT ビジュアルメモリホルダ2個セット



ベルトに通せてVMの持ち運びに便利な専用ホルダー。クリアとクリアオレンジの2個セットだ。

2000 POINT オリジナルビジュアルメモリ



迷彩とカーボンブラックの塗装がなされたVM。メンバーだけが手にできるレアアイテムだ。

2500 POINT オリジナルコントローラ



こちらもオリジナルの塗装が施されたコントローラ。オリジナルVMとセットで手に入れたい!!

4000 POINT 超小型軽量電話機



モジュラージャックの切り替えなしに電話もネットもできるスグレモノだ。

10000 POINT 液晶携帯テレビ

スポーティーなデザインの2.3型液晶テレビ。別売のケーブルでDCに接続することも可能だ!!



シェンムー 鈴木

●セガ●今春発売予定
●価格未定
●FREE
(フル・リアクティブ・アイズ・エンターテイメント)







カレンダーはまだ買いだぞ!!



会場でも販売されていたカレンダー（2500円）。今回は1月のビジュアルを大公開だ。B2サイズ（12枚分）の完全新作のシェンファが君を待っているぞ。使用後は下の日付をミシン目に沿って切ればポスターに早変わり！ ソニックチーム中裕司氏も思わず買ったという逸品は絶対注目だぞ！



Special 特報 Report!

全国五大都市発表会も大盛況!!

昨年末、横浜で開催された「シェンムー」制作発表会。その感動がいよいよ全国五大都市へと飛び火した。大阪、福岡、札幌、仙台、名古屋——。ゲームの発表会としては、まさに史上空前の規模の展開となった今回の発表会は、各会場とも大盛況に終わり、幅広い層の来場者達は大満足の様子で会場をあとにしていた。

さて、地方会場の取材で感じたのは、横浜会場よりも女性客や親子連れの来場者がかなり多かったこと。鈴木裕最新作「シェンムー」への期待度の高さは、層の広い来場者達で各会場が埋め尽くされたことでも十分確認できた。今回は気になる地方公演の模様と、最新画面を交え、「シェンムー」の魅力に迫ることにしよう。

カレンダーをはじめ、「シェンムー」グッズは1月18日より発売を開始している。扱い店舗はセガフリークス秋葉原店と布施店、東京、新宿、横浜、福岡のジョイポリスの他、インターネット通販も1月25日（月）から開始する（http://www.sega.co.jpでセガエンターテイメントユニバースのショッピングページを参照）。Let's Goだ!!

全国五大都市発表会
シェンムー
大盛況速報！

SCENE 1 史上空前の全国縦断発表会が始まった!!

今回は、地方公演の第１回目となった大阪の発表会の模様を中心にお届けしよう。まずは、我々取材班が見て印象的だったのは、とにかく熱心な来場者さん達の姿だった。女性の人や親子連れ、ちょっとコワそうなお兄さん（笑）まで、こんなに広い層の人達が「シェンムー」に期待しているんだと、開場前から感動させられた。朝の段階で一度整理券が配られていたこともあってか、予定の時間近くになると、行列も一気に増大。ドリマガ持参の飛び入り来場者も非常に多数見受けられたぞ。感謝感激！



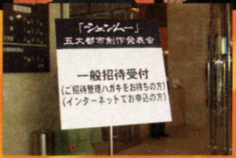
大阪会場のゲストは湯川元専務。開始前には、湯川専務のＣＭが一気に流され、「ドリームキャストいかがっすか～？」のセリフとともに湯川元専務が登場。会場は拍手喝采に！　こうして全国発表会の幕は切って落とされたのだ。

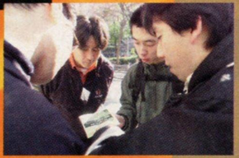




大阪会場は大阪厚生年金会館。１回2,500人分の発表会は、２回分とも満席状態となった。







SCENE 2 来場者全員が映像に酔いしれた！

地方会場の発表会の内容は、１時間55分のフィルムが上映される形式。だが、前半には横浜の発表会の舞台裏や会場設置までのメイキング、控え室からの裕さんのメッセージや、押井守氏ら特別ゲスト全員のコメントまですべて収録されており、結構お得な気分にさせてくれたのも確か。名古屋には藤岡弘氏、札幌・名古屋に石垣はづきさん（シェンファ役）、仙台には松風雅也（涼役）・萩原匠（レン役）両氏もかけつけてくれたぞ。



ギッシリと埋まった会場。お客さんの層が、横浜以上に広く感じられたのが印象的だった。

主要４キャラのフィギュアも参考出展。シェンファだけは造形担当者が惚れ込んで特別版（右）を作ってしまったという逸話もある逸品。





このお客さんの波を見よ。会場は来場者の熱気でムンムン。物販コーナーも大盛況だった。



見終わった人達に「どうだった？」とビデオを回しながら訊ねるスタッフ。感想も興奮気味。







この地方公演では横浜未公開の映像や出演者達のコメントなど、初めて公開されたエピソードなども数多く見受けられた。中でも「シェンムー」のキャラの動きは、実際に声をあてている人が「もじもじ君スーツ（石垣はづきさんの命名）」を着て、その動きをモーションキャプチャーしているという新事実も判明。萩原氏は「スゴイっすよ」を連発。

SCENE 3 終演後、10人に1人が名刺交換会に当選!!

地方公演の会場では、来場者のために湯川元専務が抽選会をやり、当選者には元専務との名刺交換会の権利がもらえるという、うれしい特典つきだったのだ。各会場で、微妙に特典やおみやげ品は変化していたようだが、来場者みんなが満足していたのはその顔を見れば十分わかった。遠くから来た人も充実した２時間を過ごせたようだ。



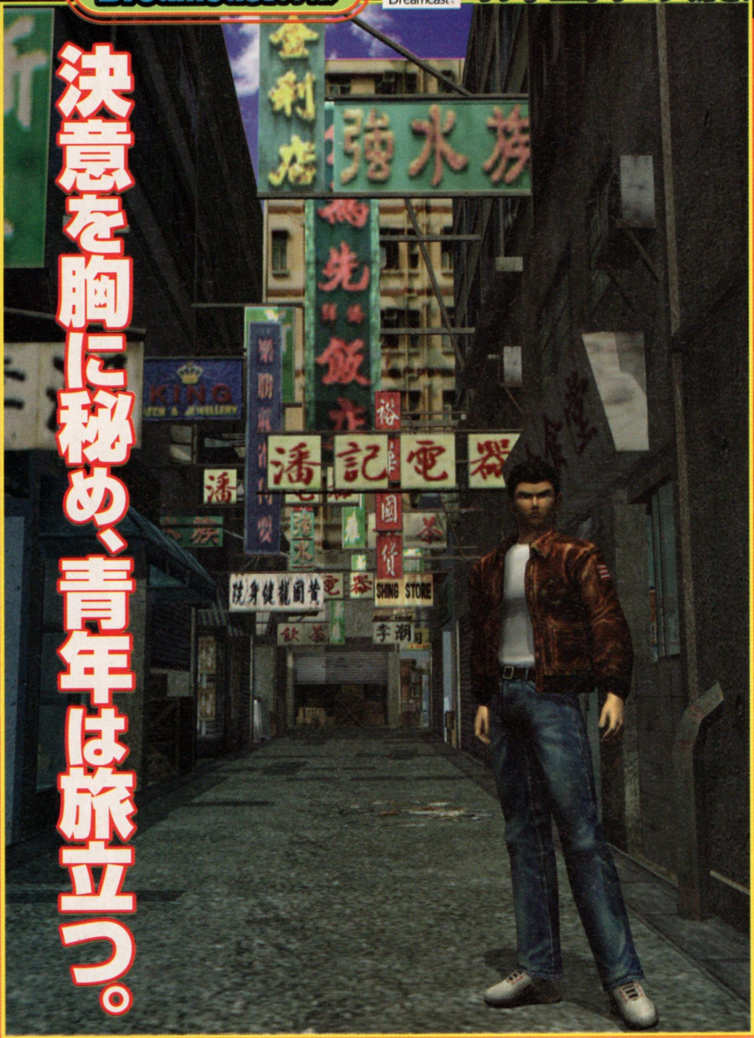
大阪会場では、座席番号の下ヒトケタの番号が当選番号となった。つまり10人に１人が湯川元専務との名刺交換会に当選したわけだ。当たった人は貴重な思い出になったよね。

これがレアもの名刺だ！

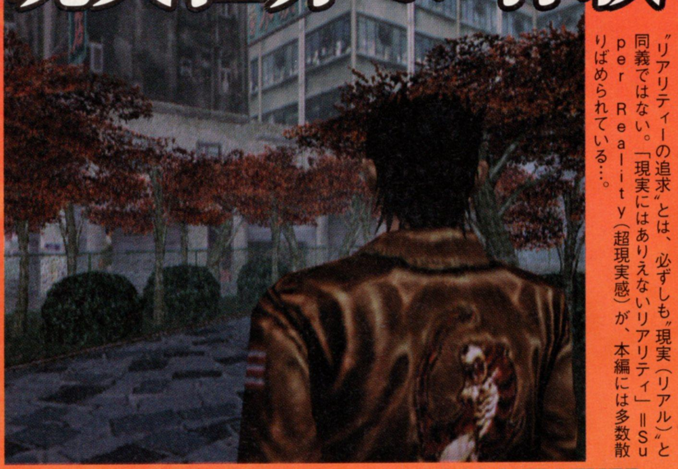
当たらなかった人、行けなかった人のために当選者がゲットした名刺を公開。赤字で「元」とついているぞ！



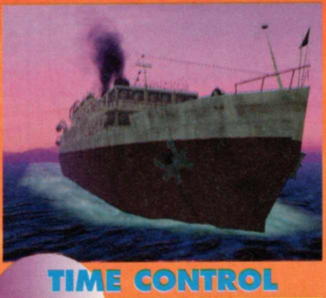
決意を胸に秘め、青年は旅立つ。



現実世界では体験



"リアリティーの追求"とは、必ずしも"現実（リアル）"と同義ではない。「現実にはありえないリアリティ」＝Super Reality（超現実感）が、本編には多数散りばめられている…。

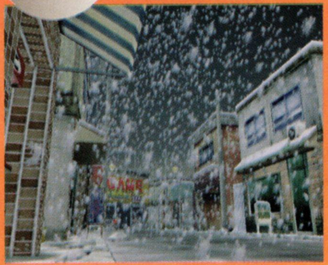


TIME CONTROL
［タイム・コントロール］

「シェンムー」ではゲームの進行に時間軸を導入することにより朝焼け〜夜までの1日、春夏秋冬という四季の変化をリアルタイムに制御している。万物の流転を再現する画期的手法だ。

MAGIC WEATHER
［マジック・ウェザー］

気象概念を導入することで、雨や雪といった自然が生み出す世界をも再現する演出。雨粒や雪の密度までも制御し、再現をする最先端のCG技術により、現実のような錯覚がそこに。



"緻密なリアリティー"が産み出す広大なフィールド

Journey to "Shenmue"

［"莎木（シェンムー）の世界"への旅］

「創りたかったものは1つの現実世界」──プレイヤーは、主人公芭月涼となって、そこでさまざまな経験をすることになるだろう。──いや、それは「経験」というよりも、この世界を生きる、世界そのものを味わうことになるのだ。人々の生活感さえ感じられる世界。それは数々の最先端技術とあいまって、同じ場所でも「二度とない経験」を与えてくれるはずだ。

「今までにあったゲームよりも、制約が少なく、自由に、そして伸びやかに遊べるもの。誰もが、わずらわしい思いをせずに、おおらかにゲームを進められるもの」──「シェンムー」を知るうえで欠かせないキーワード、"Full Reactive Eyes Entertainment＝FREE"の本質は、この鈴木裕のコメントがすべてを読み解く鍵となっている。

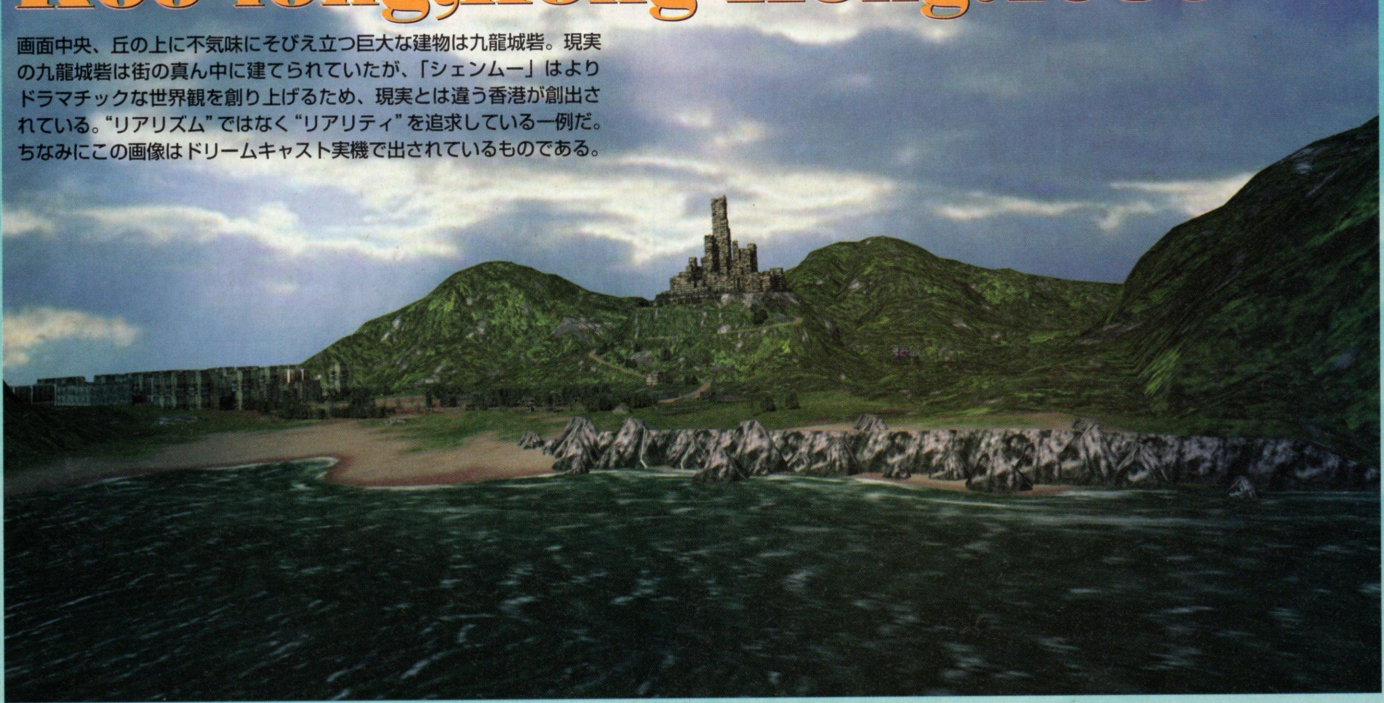
本編に登場する舞台は、そのどれもが現実に即したフルスケールの世界を目指して製作されている。だが、なぜこれほどまでに"現実に限りなく近い世界"の構築を必要としたのだろうか？ ……その答えは、実にシンプルなものだ。すなわち、世界全体に徹底した"リアリティ"を持たせることでプレイヤーに共感を起こさせ、「今とは別の人生を経験してもらう」という、"フルスケールのRPG"が求められたからである。「プレイした人全員に想いや体験、ストーリー」を「味わってもらう」ため、緻密な世界を創造した「シェンムー」。プレイヤーに、こうした世界観を丸ごと預けてしまう懐の深さが、まさに「シェンムー」の魅力なのだ。



二度とない体験、二度とない世界──

できない"超現実感"を体験できる「街」

Koo-long,Hong-Kong.1986——



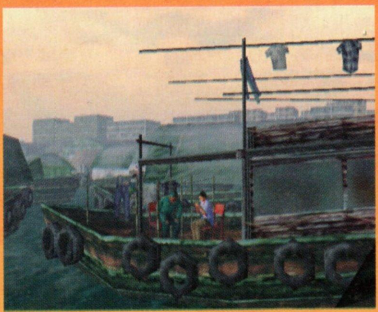
画面中央、丘の上に不気味にそびえ立つ巨大な建物は九龍城砦。現実の九龍城砦は街の真ん中に建てられていたが、「シェンムー」はよりドラマチックな世界観を創り上げるため、現実とは違う香港が創出されている。"リアリズム"ではなく"リアリティ"を追求している一例だ。ちなみにこの画像はドリームキャスト実機で出されているものである。

[香港について] 世界でも類を見ない国際貿易都市香港。それを知るには、まずその特殊な歴史を知る必要があろう。発端は1842年のアヘン戦争。その結果、香港島が中国からイギリスへ割譲される。そして香港はイギリス領の自由貿易都市として発展を遂げるのだ。1997年7月1日に特別行政区として中国に返還されたのは記憶に新しいが、「シェンムー」で登場する香港は、返還される前の1986年、まだ九龍城砦が残っている時代だ。マフィアが闊歩する犯罪都市。そんな二面性を持つ"香港"が描かれるのだろうか?

アジアの魔都―香港へ

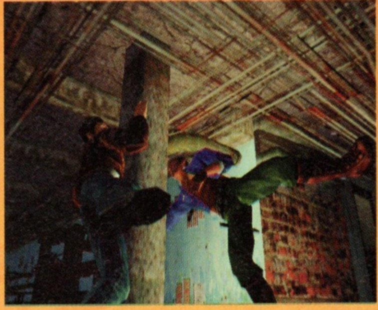
[九龍城について] 中国返還時に取り壊されてしまった九龍城砦は、マフィアが巣食う危険な場所として知られていたエリアだ。廃墟となった部屋には様々な人が住み込み、香港マフィアのアジトとして闇社会の重要な拠点であったとも言われている。砦の中は迷路のように入り組んでおり、外側からは内部の状況はほとんどつかめない。このため、砦内部は治外法権化していたという。「シェンムー」本編に登場する九龍城砦は1986年のもの。つまり、最も人々に恐れられた時代の九龍地区が描かれているわけだ。

香港は、南中国海にある半島と200以上の島々から成り立っている小さな島々の集合体で、香港島、九龍、その北に広がる新界と小さな島々に分かれている。本編では、香港の海の玄関口であった灣仔(ワンチャイ)やアバディーン、九龍地区などが物語の舞台として登場するようだ。プレイヤーは物語を進めるという1次的な目的はあるが、もちろんその行動は自由にしていい。波に揺れる船々の細かな動き、港の上を飛び回るカモメ、商店街の軒先に並べられた生活感あふれる品物などを眺めながら観光気分で散策する……といった楽しみ方もできるわけだ。同じ場所にとどまり四季の変化も楽しめる……それが、「シェンムー」の世界なのだ。







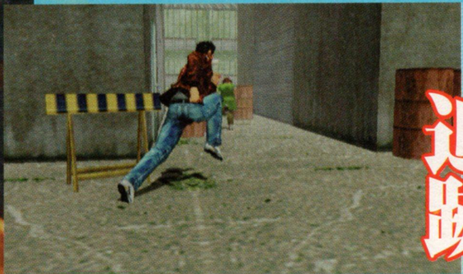


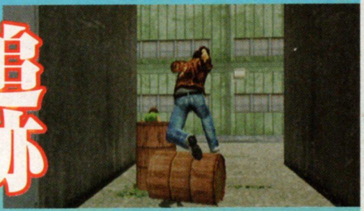
国際都市として知られる香港は、東京都の約半分の敷地に約600万人もの人々が生活を営むという世界有数の大都市である。そこには華僑をはじめとした老若男女の香港人だけでなく、さまざまな土地からやってきたアジア人や白人たちが、それぞれの意思を持って暮らしている。もちろん、涼も彼らと同じ一人として、暮らしていかなければならない。食事にしても、宿に泊まるにしてもお金がかかる。現実世界と同じように生きていくために金も稼がなければならないのだ。時には、涼を狙う相手とのチェイスシーンや、QTEを使った戦いもあるはずだ。プレイヤーに委ねられた物語は、ゆっくりと、しかしドラマチックに進行していく。



すべてがリアル

追跡





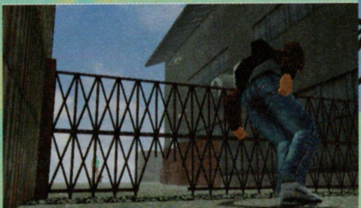
ボタンを正しく入力することで足元のドラム缶をひらりひとっ飛び。ミスするとつまづいてロスしてしまう。

QTE Scene 1 ウォンを追いかける港で涼ワンシーン



涼から逃げようとするウォンの後を、走って追いかけるというイベント。香港の港を舞台に、迫力のチェイスシーンが繰り広げられる。曲がり角や障害物が出現するとアイコンが表示されるので、そこでボタンを入力。成功すればウォンとの距離が縮まり、逆に失敗すると距離が離れてしまう。正しくボタンを押していけばウォンに追いつけるが、ミスを繰り返すと取り逃がしてしまうことになってしまう。





ウォンに追いつき、最後のフェンスを飛び越える涼。こういったダイナミックなアクションもボタン1つで行える。シーンを効果的に見せる迫力のカメラアングルも注目したい。

Quick Timer Event

クイックタイマー・イベント

追跡、逃走、回避、戦い――ボタンを押すだけのシンプル操作でありながら、多彩なアクションを可能とする"QTE"。様々な可能性を秘めたこのゲームシステムを解説しよう。

様々な状況が用意された豊富なイベント群

QTE Scene 2 「看板を直してほしい」と頼まれた涼―ミニイベントの一種か？



街中を歩いていると頼み事をされる涼。男に「もっと上だ」「もう少し下」という具合に指示を出し、看板の位置を直す。こんなミニイベントも数多く用意されている。

QTE Scene 3 落ち葉をつかまえるアクション重視のイベント

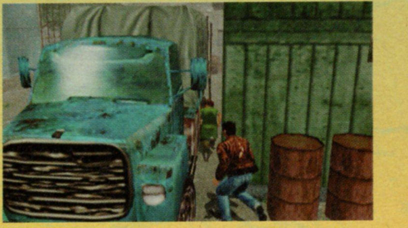


ひらひらと舞い落ちる木の葉を指先でつかみ取る。発表会の映像では、開発スタッフが紙片を落として実験する様子が映し出されていた。タイミングが重要!?

ストーリーに、アクションに多用される"QTE"

さまざまなエンターテイメント要素を詰め込んだ「シェンムー」だが、そのなかでも"インタラクティブな演出"を重視しつつ"ゲーム性"や"アクション性"も突き詰める……という難題にトライして生まれた新しいスタイルが、この"QTE"だ。「10歳の子供から大人まで楽しんでもらえるもの」として考えられたこのシステムは、ワンボタンアクションで殴る、蹴る、走るといったアクションを、瞬時に表示されるアイコンに従うことで、「まるで映画のようなシーン」に変えてしまうという本作ならではの新演出である。もちろん、ひとくちにQTEと言っても"シナリオが分岐するタイプ"、"成功するまで何度も繰り返すタイプ"などさまざまなバリエーションがすでにいくつか公開されており、こうしたシーンを見ても、このQTEが使われる場面は我々が考える以上に多岐にわたることは間違いない。例えば、前号で紹介した敵との戦いを描いた"QTEバトル"は、見ようによっては「カンフー映画のような、スピード感あふれる派手な格闘アクションを演出として取り入れたい」と鈴木裕が語った"バーチャファイターシリーズの最終進化形"にも思えてこないだろうか……？

そしてさらにこのQTEは、ビューモードを絡めると"よりダイナミックなカメラワークをプレイヤーが積極的に楽しむ"こともできる(!)のも注目したい。QTEの可能性はまさに"無限"だ。



ゲーム中のありとあらゆる状況で展開するQTE。イベントの結果が、その後のストーリー展開を大きく左右する場合もある。運命の分かれ目だ。

タイムで進むドラマチックなイベント

出会い



Characters キャラクター

“莎木”における人物

登場人物1人1人が現実の人間のようにそれぞれ違った生活を営んでいる「シェンムー」。これが500本以上作られたとき、それは想像を超えたドラマとなる。

ウォン

500人以上の登場人物が登場するということは、500通りの出会いの形があるということでもある。さまざまな出会いの中には、涼の身を危険にさらすものもあることだろう。現に、涼と初めて出会った刃が後ろ手に握っているものは……!!

香港で暮らす、はつらつとした快活な少年。イラストの姿から察するに、中学生くらいの年頃だと思われる。根は正直で良い子だ。じつはゲーム中に、ウォンが持っている“ある特技”によって、プレイヤーである涼は助けられることがあるらしい。カンフー着を着ていることから、拳法を使うとも想像されるが!?

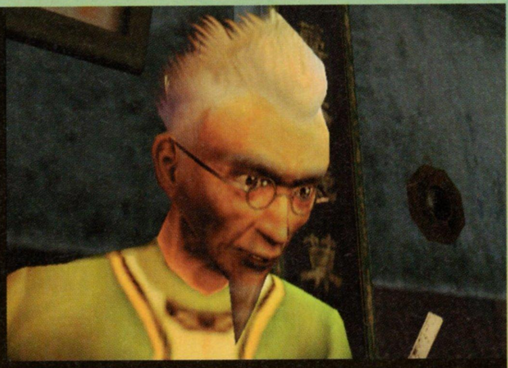


香港に息づく人々の想いに…

500人以上の登場人物がプレイヤーを待つ

『シェンムー』には、発売までに500人以上の登場人物を作ろうと思っているんです。現時点では372体ができてます」と横浜の発表会で語っていた鈴木裕。RPGで500人の登場人物というと、意外にも「まあこんなものかな?」と思う人があるかもしれないが、もしそうならば、それは大きな誤解をしているかもしれない。「シェンムー」における登場人物500人とは、すなわち、3D CGモデリングされたキャラクターが500体分作られるということなのである。しかもそれらすべての登場人物はフルボイスでしゃべり、1人あたりのセリフも、一言二言しゃべる程度などといったレベルではない。全登場人物の1日の行動制御までしようという「シェンムー」。君は街の中に現実の生活感すら感じるはずだ。

朱元達【しゅげんたつ】



表向きは、香港アバディーンの運送会社「五星公司」の元締め。一見すると何の変哲もない老人だが、かつては九龍城の有力な権力者であり、その情報網は今もなお、裏社会に根を張っている。義侠心に厚く、高齢になった今でも彼を慕うものは多い。



移動と視点つい

自分の意思通りに世界を探索する



歩く

＋ボタンを上に

進みたい方向に十字方向ボタンを押せば、自然なカメラワークでプレイヤーの進む方向に視界は切り替わり、その方向にゆっくり涼は歩きはじめる。十字方向ボタンの下を押すと、後ろを振りかえると同時にカメラワークが自然な動きで涼の背中に回りこみつつ反転する。



向きを変える

＋ボタンを左右に

曲がり角に来た場合は自然な動きで道なりに歩きながらカメラが進むべき道を映し出し、十字路などの分かれた場所やわき道で気になる場所があれば、ボタンを左右に押すだけでその方向を向く。カメラワークの操作は一切ない。進みたい方向に十字ボタンを押そう。



走る

L（R）ボタンを押す

コントローラーのLかRボタンを押すと、涼は画面奥へと走り出す。走りながらの方向転換も違和感なく行えるので、移動時はかなり多用するアクションになりそうだ。路地裏を駆け抜け、メインストリートを駆け抜け、目的の場所へと向かっていくといいだろう。なお「歩く」時と同様に、やや曲がりくねった道を走る時は自動的にカメラワークが調整され、道なりに走りきれるようになっている。

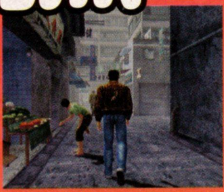
3D世界を自在に動きまわる快感

プレイヤーは、この「シェンムー」で従来のゲームのスケールでは考えられないほど巨大な世界に放り込まれることになる。だが、心配する必要はない。プレイヤーは、「現実世界で見知らぬ街を歩く」ような気分で、気軽に行動するだけでいい。人間は、さまざまな選択肢の中から必要な情報を取捨選択し、行動している。気になる路地裏があればいつでも立ち寄っていいし、最後まで気付かずに過ぎ去ってしまう場所もあるだろう。従来のゲームのような、記号化や簡略化されたマップではなく、あくまで現実世界と同じスケールで展開された街の探索をする。もちろん目的地へ向かう途中のルート取りは人によって様々だ。そこに一切のルールはない。





キャラクターも実際の人間に近い動きが実現されている。実在の世界の中を歩く感覚に陥ることも。





現実の世界のように、当たりをつけてたどっていけば必ず目的地は見つけられる。万一迷った時は、涼の"独り言"もヒントになる。初心者に優しいユーザーフレンドリーな設計だ。

Move 移動

"莎木"の世界を「歩く」

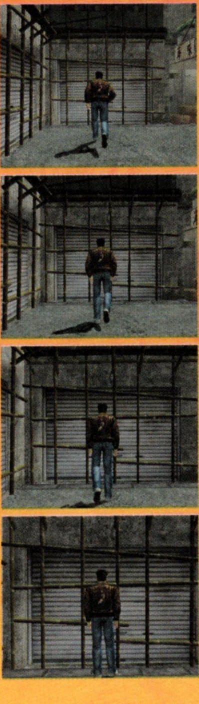
現実世界と変わらない巨大な街を、現実と同じ感覚で、自然に歩く。走る。「シェンムー」はシンプルな操作方法でありながら、人間のスムーズな動きをマン・マシンインターフェースの徹底的な研究によりストレスなく違和感なく実現しているのだ！



Check Point 障害物との間合いに応じた移動システム

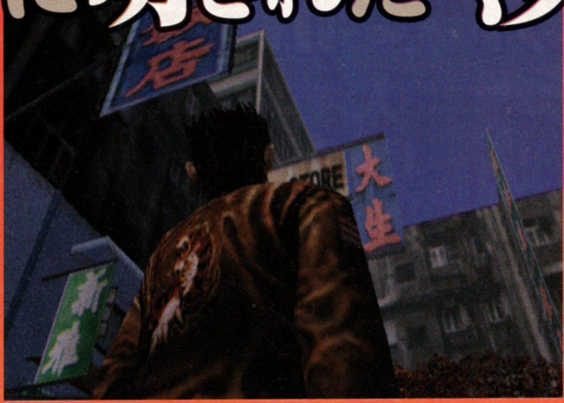
シンプルな操作性ながら、リアルタイムに制御された高度なカメラワークとモーションのコントロール。……こうした目に見えにくいソフト技術が、「シェンムー」の操作システムを優れたものにしていることは間違いない。例えば、右の連続写真は、キャラクターの前方に障害物が立ちふさがっているシーンだ。このシーン、壁に向かって涼を走らせているのだが、壁が近付くにつれキャラクターは自動的に歩みを遅め、障害物の手前ではきちんと立ち止まるようになっている。これは街中を走っていても同様で、障害物にぶつかりそうになったらキャラクターは自動的に歩みをいったんゆるめ、ぶつからないようであればまた走り出す――このように、ゲーム中でも常に人間的で自然な動きを実現しているのである。

いくら世界観を緻密に作り上げたとしても、壁にぶつかった状態でキャラクターが歩いていたり、見えない壁にぶつかって動けない、なんてことが頻繁に起こるとプレイヤーにとっては興醒めであることは間違いない。「現実世界と同じような感覚で、画面の中の世界を冒険する」。この一言を実現するために、「シェンムー」はこうした細かな技術をあますところなく投入し"リアリティ"の再現に全力を尽くしているのだ。



に明された"莎木"の基本システム

「そこに存在する」＝「すべてが見える」こと



完全なリアルタイムが実現する視線変更

街を散策中、気になる"何か"が現れたとしよう。プレイヤーは、アナログ方向キーをその方向に入れるだけでいい。涼の視線＝画面の視点は、その見たい"何か"に焦点が合う。これは、まさに現実世界で我々が自然に行っている「見たいものを見る」行為の再現だ。緻密なマップデザインとインタラクティブな映像が可能にした"最新の演出"を存分に味わおう。





プレイヤーは、頭上を覆うように重なり合う、香港名物(?)の看板群を見上げたり、歩きながら目印になる看板を探したり、地面を見ながら落し物を探すこともできるようになっている。

View 視点

視点変更―世界を見渡す"目"



すべてをリアルタイムCGで動かすことで可能となった"視線"による演出。フルリアクティブが可能にする驚異の世界を、プレイヤーはいついかなる時も己の"目"を通じ見ることができるようになった。ムービーとゲーム画面の完全な「融合」がここにある。

本作は、大きく分けて通常のゲーム画面である「プレイモード」と、従来のムービーにあたる「ビューモード」という２つのモードが存在する。従来のゲームと「シェンムー」が根本的に違うのは、このどちらのモードもリアルタイムCGで動かしている＝フルリアクティブである、ということだ。両者の間に、クオリティのギャップは一切ないのである。



常にインタラクティブな状況にあることがわかる視線変更。リアリティーあふれた世界を感じさせる一瞬だ。

Conversation 会話

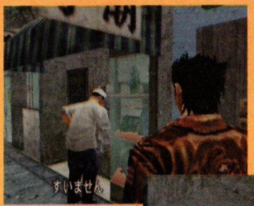
人々との触れ合いから生まれる"リアリティー"

街にはさまざまな人々が暮らしている。「現実と同じクオリティの世界を再現する」という途方もない試みは、ついに"その世界に住む人々"も現出させた。彼らと出会い、心を通じ合わせることで、プレイヤーは"涼の旅"を体験することとなる。



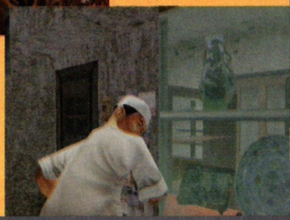
人々との会話から次のなすべき事を知る

物語を進めていくうえで、重要な位置を占める人々との会話。話しかけたい人に近付きAボタンを押すだけで会話はできるが、このシーンにも細心の注意が払われている。会話は現実の世界で話しかけられるような距離であれば、会話が成立する。相手が同じ言葉ばかり繰り返す、といった不自然さもなく、ごく自然な会話が用意されているのである。



「500体以上のモデリングを用意する」と言われている「シェンムー」の登場人物。その１人１人のモデリングには、同じキャラというものはまったく存在しないのである。

会話はこちらから話しかけるという一方的なものではなく、相手からも話しかけてくる。

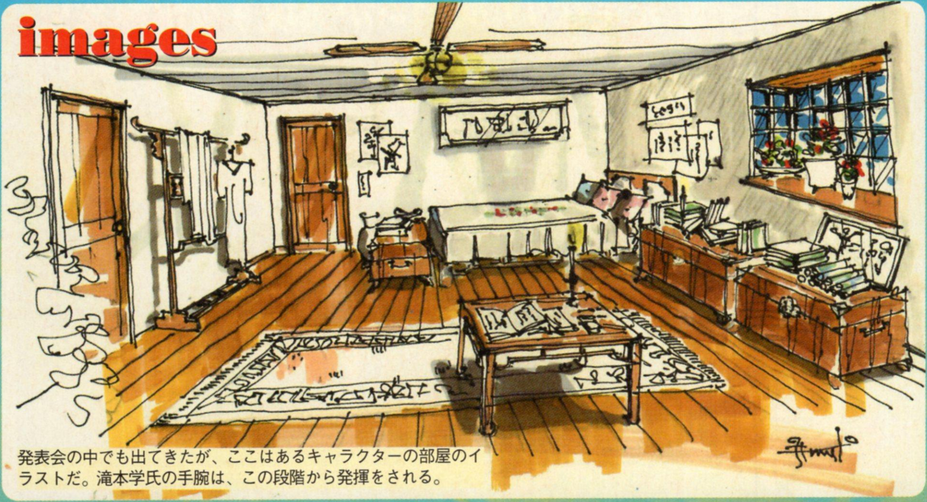




会話シーンは「フルボイス」&「フルリアクティブ」で進められていく。「耳の不自由な方に対しての配慮として字幕も用意することにしました(鈴木裕)」とのことで今回の画面には字幕が載っているが、基本的には「現実と同じように相手の声をリアルタイムに聞きながら会話する」スタイルになっている。YES/NOの選択肢が登場することもある。

現実と同じ規模の"世界"を構築した

images



発表会の中でも出てきたが、ここはあるキャラクターの部屋のイラストだ。滝本学氏の手腕は、この段階から発揮をされる。

人々の生活感をCG空間上に再現

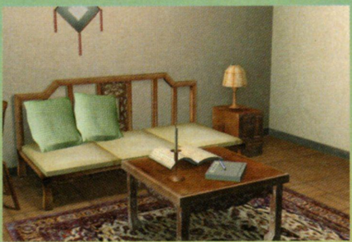
「"モノ"がそこに存在していることを表現するためには、従来の3DCG表現では表現できない」。そう語る鈴木裕の発想は非常に斬新で、思わず納得させられてしまう。確かにそうである。X軸、Y軸、Z軸──。この3軸演算によってモニター上に出現するCGは、単なる"絵"でしかない。"3D表現"というものは、決して"現実の立体"を現すものではないのである。「水の入った1杯のコップがそこにあったとしたら、明日の朝には片付けられてなくなっているでしょう？」　そう。X軸、Y軸、Z軸に加え、時間の流れ(T軸)が加わることで、単なる3Dの絵は一気にその存在感を増すのである。

さて、一見ムービー上のCGかのように、緻密に描き込まれた部屋の数々。これらはすべてドリームキャストの実機で自在に動く、リアルタイムCGで描かれており、時間の変化、部屋の外の気象の変化、光源処理などによって、常に見る者に違った風景を見せてくれる。この変化は従来のCGムービーでは絶対に作り出せない"リアリティ"である。現実の生活に即して部屋の姿も千変万化する。プレイヤーは、そこに住んでいる錯覚を起こすことだろう。

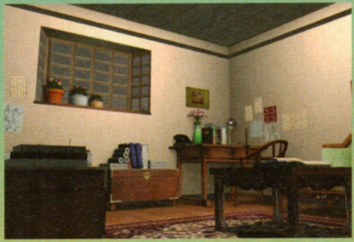
In the Room

"莎木"の舞台～"現実世界を再現した部屋"

舞台の1つ"九龍城"だけで、1200以上の部屋が存在している「シェンムー」。圧倒的に作り込まれた各部屋は、時間と天候、光と影によって存在感を増す。また本作では滝デザイン事務所の滝本学氏をインテリアコーディネーターとして迎え、各部屋の装飾を担当。そのこだわりは格別だ。









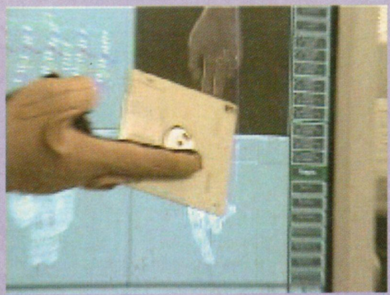
Technical in [Shenmue] "Hand motion"

ハンドモーション

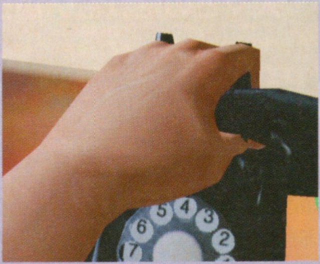
これは本当にゲームなのか？　それとも現実なのか？　あくなき"リアリティ"の追求は、たった1つの要素を産み出すために、最先端の技術をまた1つ産み出した。人間の挙動を再現するためにCGの世界ではおなじみの"モーションキャプチャー"。「シェンムー」ではこの技術を応用し、人間の手や指先の微妙な動きを検知する"ハンドモーション"の実現に成功した。

最先端のCG技術が可能にする"リアル"

ものをつかむ、電話のダイヤルを回す、目当てのカセットテープを探し出す……。そんな人間の手や指の動きを「シェンムー」は、まるで本物のように再現してみせる。それを可能にしたのが、この最先端技術だ。



モーショングローブと呼ばれる手袋をはめ、いろんな動きを検知させると、向こうのモニター上のCGの手は、それとまったく同じ動きを再現する……。





これらの技術を採用すると、このようにプレイヤーの分身である涼は、電話の受話器を手に持ち、電話のダイヤルをリアルに回してくれるのだ。

脅威のボリューム

パチンと、倉庫にあるトラックのライトが点けられ、「オレに寄付してくれるヤツっていうのはお前かァ？」と主人公の涼に話しかけてくるとある男。ストリートギャングの頭であるレン・ウーイン。彼はこの倉庫を根城としているのか。薄暗い光の演出が絶妙に生かされる部屋の構成だ。



九龍城内部だけで1200室！

光と時間、天候の生み出すファンタジー

表向きは、香港アバディーンの運送会社を営む朱元達。発表会の映像の中では、彼はこのオフィスと思われる部屋で、何かをしていた。裏社会に情報網を持つと言われる彼の素性を隠すには、まさにピッタリの質素な事務室と言える雰囲気。何かが隠されていそうな部屋だ。





左から続く５点のCGは、同じ部屋を違う角度から見たものだ。「シェンムー」制作発表会の映像では、女性キャラ・紅秀瑛がすっくと立っていたシーンが映し出されていたことを考えると、おそらく彼女の部屋なのだろう。中国の伝統文化を愛し、それに関わる歴史と武術の研究家として知られるだけに、学術書や巻物なども数多く見える。部屋の構成は、左上にある滝本氏のイラストに従って忠実にモデリングがされ、再現されていく。時間の変化によって部屋の雰囲気も違うのがわかろう。

ハンドモーションキャプチャー



数々のCG技術が編み出す映像のマジック



フロッピーを手に持ち、握ったり、持ち替えたり手渡したりするシーンが展開されている様子(写真上・中央)。そして、それによってワイヤーフレームのデータがなめらかに、なまめかしく手の動きをトレースしてみせる(写真上・左)。もちろん電話をかけるシーンを再現するためには、電話機そのもののモデリングや血管まで作り込まれた人間の手をも細かくフルスケールで作らなければならない。机に散乱したカセットテープから、目的のテープを探し出し、カセットデッキにかけて音を聴く。そんなシーンを作り出すために、はたしてどれだけの小物をモデリングしなければならないのか？ ――途方もない作業の積み重ねの先に"映像のマジック"は成立するのだ。

Next week?

次週以降も「莎木(シェンムー)」最新情報はドリマガで!!



こちらは物語冒頭の舞台である、横須賀港の作業用鉄塔。当然これもDCによる実機映像だ。徹底的に作り込まれた「モニターの中の現実」は驚異的ですらある！

鈴木裕氏とのQ&Aも掲載予定！

ひたすら期待が高まる「シェンムー」最新情報は、次号以降もドリマガでどこよりも詳しく掲載予定だ！今後は、みんなの聞きたいことなど、知りたいことなどを鈴木裕氏に直撃するぞ。さて、以前なぞなぞ物体クイズでの正解者に用意してきた特製「莎木Tシャツ」もできあがってきた。今後は企画用にドンドン放出予定だ。

以前のクイズに正解した皆さん、特製Tシャツが完成しました！



謎のメモ帳―その真相は？

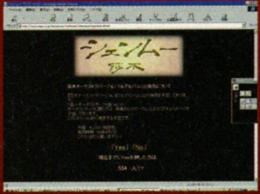


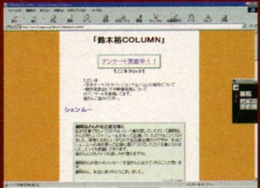
４回目の素材紹介となる「モノ」シリーズ。今週のお題はメモ張だ。使い込まれた感じがするこのメモ張は、芭月涼のアイテムなのだろうか？ 物語の経過が書かれるものなのか、はたまたゲーム中における重要アイテム(セーブ／ロード用？)なのか…。その秘密は、「実際のゲーム画面で確かめて見てください」とのこと。みんなはどう予想する？

Internet in シェンムー 莎木

鈴木 裕氏オフィシャルHP 最新情報を知りたい人はココへ

さて、「シェンムー」の最新情報がもっともっと欲しい！ という人に耳寄りな情報を１つ。セガのホームページからも行けるが、「シェンムー」ホームページ(http://www.shenmue.com/)にある「シェンムーBBS」は、鈴木裕オフィシャルで運営されており、雑誌にはない極秘情報や裕さんのコラム日記なども読めて、熱いぞ。中でも、裕さん直々にドリマガ1/8・15号の記事の間違いまで指摘してもらえるとはビックリ！ バレンタインデーにはVMを使った企画も予定中だとか。最新情報はココでチェックしよう！





臨時アンケートも随時実施中!!

「シェンムーBBS」の中の鈴木裕COLUMNに入ると、臨時アンケートを実施中だ。制作発表会ビデオやCDが出たら買うか？ など答えるほうも気になる内容だ。

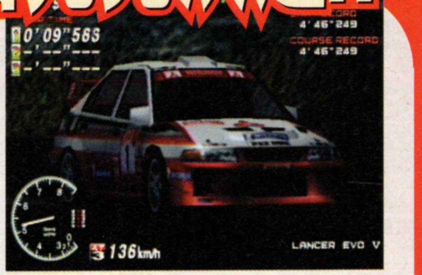
鈴木裕も毎日見ているBBS伝言板

１月17日までの期間限定で開始された「シェンムーBBS」だけど、たぶんこの号が出る頃には延長されているはず。ここの伝言は裕さんも見てるぞ！

待望の「セガラリー2」、1月28日発売決定!!







SEGA RALLY 2

SEGA RALLY™ CHAMPIONSHIP
セガラリー2

Special 特報 Report!

●セガ●1月28日発売予定●5,800円●レースゲーム
●対戦プレイ可能●通信対戦可能●レーシングコントローラ対応

ついに1月28日に発売が決定した「セガラリー2」。今回は、その発売延期の真相をセガに聞くと共に、新着情報を公開。次号（1/29発売）は発売直後ということで、さらに突っ込んで紹介する予定だ。お楽しみに！

発売延期の真相をセガに直撃!

なぜ？遅れたのかー

発売延期の理由は、単純に開発の遅れと言ってしまえばそれまでだ。それについて編集部でも様々な憶測が飛び交っていたが、やはりプロデューサー谷口氏の「納得いくものができ上がるまでは出せませんよ」という言葉に集約されているのだろう。

from SEGA

開発にあたっては、ずっとこだわりを持って作り続けてきました。内容には自信があります。この「セガラリー2」は単なる移植ではなく「セガラリー3」を作るようなイメージで、特に今までにない通信対戦の世界を実現することを目標にしてきました。その通信対戦部分の調整に予想以上に時間がかかってしまいました。（セガAM12研）

いつ？発売されるのかー



紆余曲折を経て、ようやく発売される「セガラリー2」。あと1週間の辛抱だ。

1月14日には出ないという情報が流れたとき、発売時期は一時的に白紙になった。しかも延期が決定したのは今年に入ってからという、まさに土壇場劇だったのだ。ネット上で発売延期を知ったユーザーもいるが、それを知らないユーザーには、セガが販売店に向けたFAXにより、お店側が延期を告知するという状況になった。

from SEGA

この度、通信対戦の運用がうまくいくようになったので、1月28日に発売することとなりました。通信という家庭用のゲーム機では未知の部分も含めた調整でしたので、非常に大変な作業でした。そしてこれから私たちは次に未知の世界に入るのはみなさんです。ぜひ楽しみにしていてください。かなりのハイレベルで目標を達成できたと思いますよ。（セガAM12研）

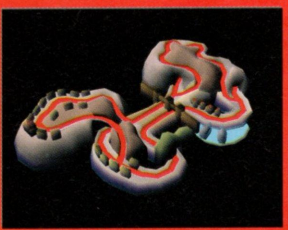
ISLEコース初公開!! コースは全16に!

Isle COURSE

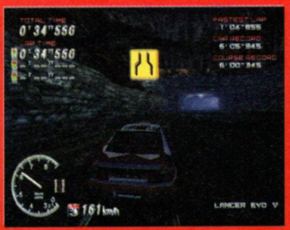
マディに続くDC版オリジナルコースが、このISLE（アイル）コース。スペインのカタルニアをイメージしたコースで、路面はリビエラと同じオールターマック（舗装路）。コースは陸地部分と離島、そしてそれをつなぐ2本の長い石橋からなっており、陸地をスタートして離島を回り、再び陸地に戻ってくるというレイアウトが基本となる。また、現在は観光地とされている離島だが、昔は島全体が城になっていたため、コース周辺には城跡が数多く見受けられるのも大きな特徴。石段を使ったトンネルや街並みなど、全体的に欧州特有の落ち着いた雰囲気を感じさせる美しいコースになっている。



コースはターマックだが、路肩には当然グラベルもある。コース取りをどうするかでタイヤチョイスも重要になりそうだ。



コース図。かなり入り組んだテクニカルコースになっている。



石段を用いたトンネルや壁が、いかにも欧州風。エンジン音も反響する。



コース幅が狭くなるポイントが多いのもアイルコースの特徴の1つだ。



赤レンガの街並み。これだけ見ると前作のマウンテンコースに似ている。



針葉樹林群がヨーロッパを感じさせる。コース幅は意外と広めか？

各コースにはSS1～SS3の3コースが用意される（除くRIVIERA）

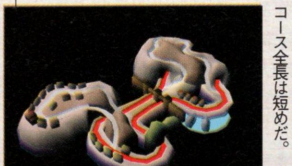
ＳＳ（スペシャルステージ）概念は以前も少し紹介したが、おさらいの意味も含めて、ここでもう一度紹介しておこう。アイルコースが公開され、DC版「セガラリー２」のコースバリエーションは、アーケード版の４コースに加えてオリジナル２コースということで、全６つということになるのだが、実はリビエラ以外のコースは、SS１～SS３まで難易度別に３コースずつ用意されている。つまり、デザート３、マウンテン３、スノーウィー３、リビエラ１、マディ３、アイル３の全16コースが用意されているのである。それに「10イヤーチャンピオンシップモード」では天候の変化などが加わり、より多彩なコースバリエーションを生むのだ。コースだけでもアーケード版とは比べものにならないほど充実している。

ISLEの場合

SS1 難易度 低

●Length:2.96km●Undulation:12m

地形の中腹を走行する初級コースで、陸地をつなぐ２本の石橋の直線と、島の外周を走る右高速コーナー群で構成されている。このコースは特にトンネルが多く、個々のグラフィックの違いに注目。



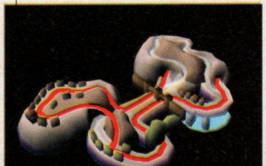
コース図からの高速コーナーが主なのがわかる。コース全長は短めだ。



SS2 難易度 中

●Length:3.88km●Undulation:23m

中盤までSS１と同じエリアを走行するが、離島を周回し、陸地に戻ってきたところで大きく右にカーブしつつ分岐。コース幅も狭くなり、複合コーナーが連続するため、難易度は一気に増す。



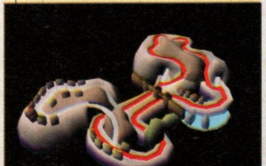
分岐してからが勝負のSS２。狭いコース幅は前作の上級コースのようだ。



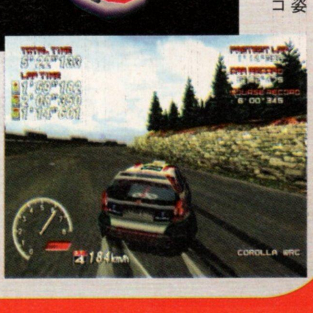
SS3 難易度 高

●Length:3.44km●Undulation:32m

スタート直後はSS１と同様だが、石橋を渡り離島に入るとすぐに分岐。島の表面上部を走行するテクニカルコースとなる。ヘアピンやS字、複合コーナー等、ありとあらゆるコーナーが待ち受ける。



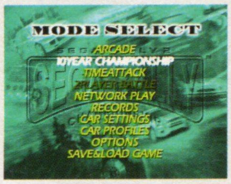
アイルコースの本当の姿がこのSS３。この難コースを突破できるか!?



SEGA RALLY 2 SEGA RALLY CHAMPIONSHIP™

10 YEAR CHAMPION

DC版「セガラリー２」の目玉となるゲームモードの１つ「10イヤー・チャンピオンシップ」。再度おさらいしておくと、年間４レースで開催されるイベントを10年間、つまり40レースを戦い抜いていくという過酷なモードだ。同じコースでも天候や走行時間帯が異なる場合が多々あるため、ひと筋縄では決してクリアはできない。そして、その「10イヤー・チャンピオンシップ」の最初の年で走るコースが、ここに紹介する４コース。いきなりDC版オリジナルコースであるマディ、アイルコースからスタートし、アーケード版と同じスノーウィーSS３、そしてレインコンディションのリビエラと、最初からかなりハードな戦いが予想されるコースラインナップとなる。１位になれば、隠しマシンを入手できるので、ぜひ踏ん張りたいところだ。



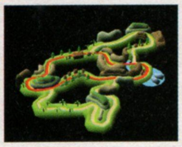
隠しマシンが使いたいならこのモードをやりこめ！



いよいよ最初の年がスタート。先は長い！



マシンはアーケード版に収録されていた８台からセレクト。１位になればインプレッサ555がゲットできる。



#1 MUDDY-SS1

●Length:3.2km●Undulation:68m●Laps:1

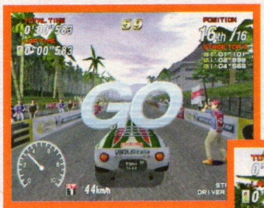
●ROAD SURFACE	
Tarmac	9%
Gravel	18%
Dry Mud	70%
Mud	3%

●ENVIRONMENT	
Rain	30%
Visibility	Normal
Time	Morning
Temp	20℃(68F)

熱帯雨林が生い茂るマディコース。難易度は最も低いSS１だが、路面は滑りやすいマッド（泥）なので、マシンコントロールには細心の注意を払いたい。時間帯が早朝のため、コース上に薄い霧が出ているものの、視界ではさほど影響はないだろう。ターマックではグリップ、マッドエリアではドリフトと、走り方をキッチリと分けた走行法が攻略のカギとなるだろう。ドリフトコントロールを養え。



インドネシアを彷彿とさせるマディ。藤本吉郎氏によると、コースの雰囲気や走行感覚は、ほとんどそのままだという。





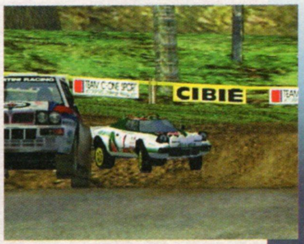




路面は主に乾いた泥。濡れた泥よりは滑りにくいが、それでも路面はスリッピィだ。



コース幅も広く、高速コーナーも多い。まずは新コースの雰囲気と走行感覚に慣れよう。



コーナーでのドリフトは必須。荷重移動をうまく使って豪快なドリフトを決めろ。



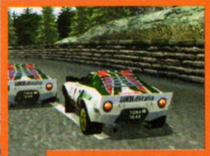
#2 ISLE-SS2

●Length:3.88km●Undulation:23m

●ROAD SURFACE	
Tarmac	83%
Gravel	17%

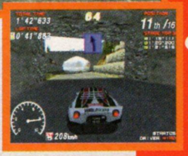
●ENVIRONMENT	
Rain	10%
Visibility	Good
Time	Day
Temp	22℃(71F)

前ページで紹介したアイルのSS２が２レース目のコース。天候は快晴、時間帯は正午で視界も良好と、アイルコースの体系を把握するには最適のコンディションといえるだろう。路面はターマック83％と、ほとんどがターマック。後半はコース幅も狭く、曲率の変化する複合コーナーが連続するため、的確なステアリングワーク、アクセルワークが必要となる。過度なドリフトは禁物だ。

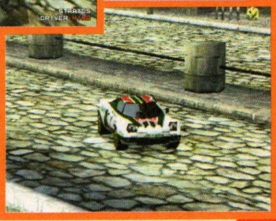


同じターマックでも石畳の上では若干グリップが低下するなど、奥の深さを見せるアイルコース。どんな走行感覚なのか気になるところだ。







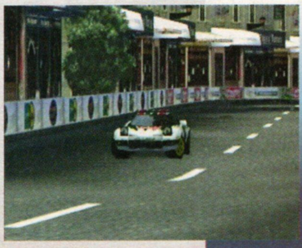




欧州の雰囲気漂う市街地からスタート。スタート地点だけあり、ギャラリーも大勢いる。



ブラインドコーナーとなるトンネルが多いこのコース。レイアウトの把握は絶対だ。



ターマックでは強いストラトス。このコースでは有利か!?

SHIPモード、1年目のコースが判明!



#3 SNOWY-SS3

●Length:3.12km●Undulation:42m●Laps:1

●ROAD SURFACE	
Mud	5%
Snow	90%
Dry Mud	5%

●ENVIRONMENT	
Rain	100%
Visibility	Bad
Time	Day
Temp	-5℃(23F)

スウェディッシュがモデルとなったスノーウィー。このSS 3はアーケード版と同じコースだが、スタート直後からかなり吹雪いているため、視界が悪く、難易度はさらに上がっている。何より滑りやすい路面のため、早めのステアリングワークが必要なのと、特にスノーウィーは路肩が突き出しているので、そこに乗らないようにうまくライン取りをするのがコツ。ここでは4WDが有利か。



早め早めにステアリングを切っていかないとアンダーステアの餌食。これがまた難しい。

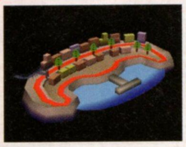
コース幅は広めなので思い切ったライン取りがタイムアップのカギを握る。







コーナーではドリフト必至。このコースでは、ドリフト時のマシンコントロールが特に重要な意味を持つ。



#4 RIVIERA

●Length:1.68km●Undulation:4m●Laps:2

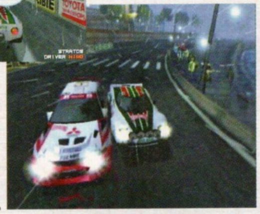
●ROAD SURFACE	
Tarmac	100%

●ENVIRONMENT	
Rain	100%
Visibility	Bad
Time	Day
Temp	10℃(50F)

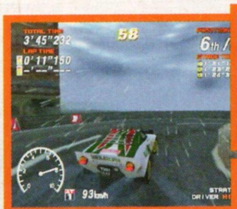
美しいモナコ市街地に設けられた特設コース。アーケード版では最後のコースとして登場したリビエラだが、ここではコースそのものは同じだが、何とコンディションはレイン。当然、路面は滑りやすく、視界も最悪、難易度は比べモノにならないほど高くなっている。途中2カ所のヘアピンをいかにスムーズにクリアできるかがすべてと言っても過言ではなく、サイドブレーキの使い方が重要になる。



見慣れたモナコの街並みだが、冷たい雨が降り続く。なお、このリビエラだけは2周走る。



路面が滑りやすいのでオーバーテイクも大変。激しいアクセルワークはタブーだ。





路面がウェットなのでレインタイヤは必須。それでもドライ時と同様の走り方ではクリアは不可能だ。さて、どうするか？

NEXT YEARへ!

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP リプレイモード公開!

サターン版「セガラリー」で人気を博したリプレイだが、DC版「2」ではさらに機能充実で搭載される。何よりうれしいのはカメラ視点の追加で、主に4つの視点で楽しめるほか、追補カメラ時はアナログ方向キーで自由にカメラ位置を変えることも可能なのだ。



走行ライン等をじっくりと研究できるリプレイ。もちろんデータの保存も可能だ。



追補カメラ以外には据置、側面、自車の3種類の視点が用意されている。

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP 各記録はVMIに保存

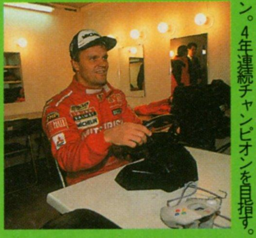
タイムアタックモードでの各記録や、リプレイデータ、マシンのセッティングデータ等はビジュアルメモリに保存。さらに各モードのレコードランキングや、1位の記録においてはネットランキング用のパスワードも見ることができる。これはかなり便利だ。



ビジュアルメモリで友達のリプレイデータを持ってくれば、そのトレースデータ（ゴーストカー）と一緒に走ることもできる。

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP トミー・マキネンがDC版をプレイ!

昨年の12月19、20日に行われた「三菱チャンピオンズミーティング」の選手控え室にはドリームキャストにつながれたハンドルコントローラを巧みに操作する'98年WRCチャンピオン、トミー・マキネン氏の姿があった。プレイしているソフトはもちろん「セガラリー2」!! マキネンは当然ランサーを選択すると思いきや、なんと選ぶのは新しく追加された歴代の名車ばかり。聞くところによるとその数台が彼のラリー人生のきっかけにもなっているとか。運転のほうは初めてなのに、めちゃ速! 屋外でのイベントに遅刻してしまうほど控え室では各選手のタイムアタックが熾烈に行われていたのでした。



'99年のWRCはすでにシーズンイン。4年連続チャンピオンを目指す。



1999年春、ドリーム 300km/hオーバー

REDLINE RACER

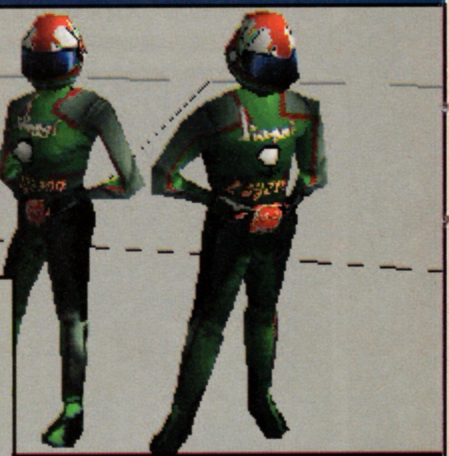


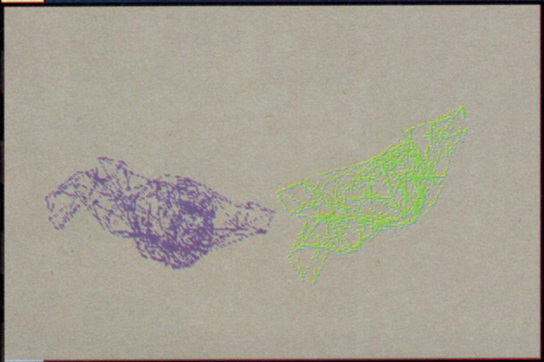
超ハイスピードスーパーバイクレースがドリームキャストで開催される！ 美しいコースを駆け抜ける快感を、肌で感じることができる期待のタイトル発表だ。

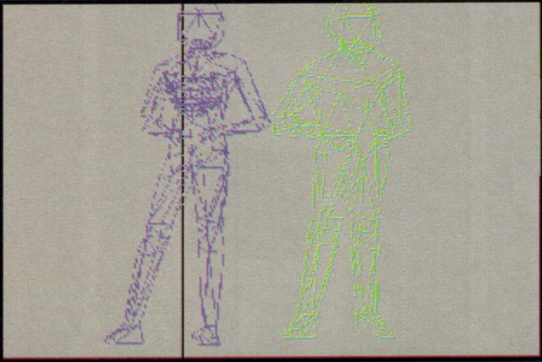
独自のモデリングツールを開発し、より高いレベルの

モータースポーツの魅力とはどこにあるのだろう。マシンフォルムの格好良さ、美しい景色の中を駆け抜けるスピード感、ライバルたちとの駆け引きなど、そのどれもが魅力となり男たちを虜にしているのは間違いない。この「レッドラインレーサー」は、それらの魅力を時速300km/hを超えるモンスターバイクに詰め込んだ、ハイスピードレースゲームなのだ。ドリームキャストのグラフィック表現能力を最大限に生かすため、イマジニアはモデリングツールを独自に開発。世界最高水準のクオリティを求め、鋭意開発中だ。

RIDER DESIGN







コースやマシンは当然ながら、ライダー1人を見てみても、モデリングの細かさがうかがえる。男女の差がひと目でわかるほど、繊細に表現されているのだ。

キャストに
の風が吹き抜ける



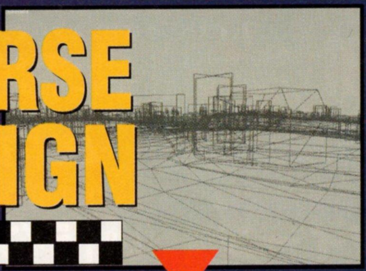
NEW!

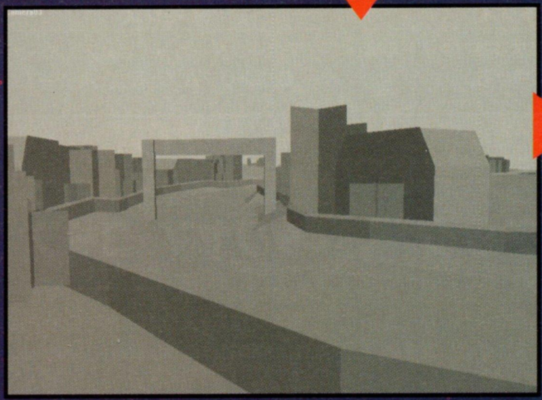
Special 特報 Report!

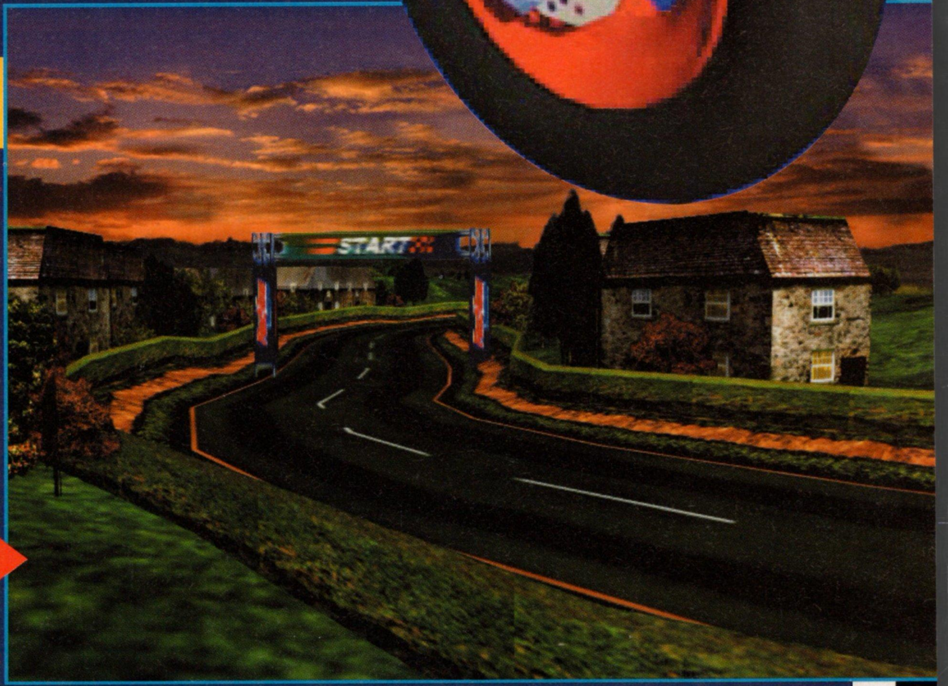
- イマジニア
- 今春発売予定
- 5,800円
- レース

グラフィックを実現

COURSE DESIGN







頂点座標を線で結んだワイヤーフレームに、段階を経てテクスチャーを張れば、こんなに奇麗なコースが完成する。もちろん、これらは開発中のものだが、ドリームキャストではさらに美しく再現されることだろう。気になるレースシーンは、次号で紹介する予定だ。

新機軸衝撃緩衝素材"レッドライン"の開発により、

プロローグ

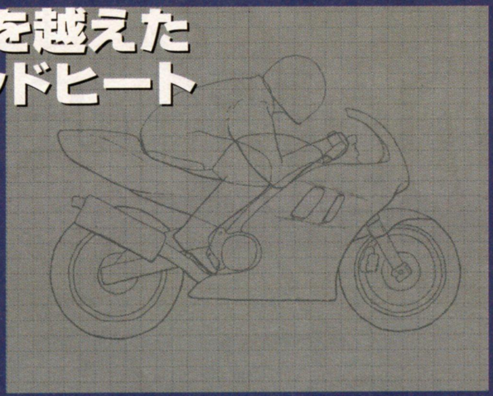
21世紀初頭、イギリスの有名スポーツメーカー"ゼノス"は、運動性、耐久力に優れた新機軸緩衝素材「レッドライン」を開発した。レッドラインは、繊維の中に赤色の超ホールド合金が織り込まれており、あらゆる角度の衝撃を吸収、無効化する。この新素材により、危険な現場におけるスーツの改良がいっせいに進められた。

そこで、最初に実用化されたものがレーシングスーツだった。現状のものに比べ、際だって安全性が高く、高速転倒時のライダーの生命安全が確立されたのだ。

新スーツの普及に従い、マシンの設計にも見直しが図られた。徹底的な軽量化、エンジン出力の大幅アップなどにより、最高速度が300km/h近くまで引き上げられたスーパーバイクが誕生したのだ。ゼノス主導のもと、インターネットなど、各種メディアを巻き込んだスーパーバイクレースは一躍、脚光を浴びることになった。

時速300km/hの壁を越えたスーパーバイクのデッドヒート

ここでは、本作の舞台背景とレースに参加する8チームの紹介をしよう。これを知っていれば、孤独で過酷なレースにも、それぞれライダー（プレイヤー）ごとにドラマが見えて、レースにも力が入るというもの。さらに、現段階で確認されているゲームモードと、3台の搭乗マシンを公開！ マシンはチームごとに決まっており、最高速重視、ハンドリング重視、加速性能重視など、性能はそれぞれ異なっている。マシンやチームに関する詳細は今のところ不明だが、情報を入手しだいお伝えするので、続報に期待してくれ。



新素材レッドラインにより飛躍的に向上したレーシングスーツの安全性が、マシンのポテンシャルを大幅に引き上げるきっかけとなったのだ。

GAME MODE

TOURNAMENT トーナメント

砂浜や雪原など、起伏に富んだ過酷なコースを舞台に、15台のライバルライダーたちと3ラップでの順位を競うモード。規定順位内に入賞することで、勝ち抜き戦を行っていく。ゲーム開始当初は、3つのコースが選択可能になっている。

SINGLE RACE シングルレース

トーナメントモードをクリアしたコースでタイムアタックできるモードで、3周のラップタイムを計測する。もちろん、ライバルライダーはいない。1人でタイムを縮めるもよし、友人と競い合ってお互いのテクニック向上に励むもよしだ。

2P VS RACE 2人対戦

画面を上下に2分割して、人間対人間で対戦ができるモード。もちろん、コンピュータが操るマシンも参戦するので、激しいデッドヒートが繰り広げられる。が、対戦ならではの熱い駆け引きが楽しめるのは、このモードだけだ。

★激しいレースを楽しもう★

現在確認されているのは、これら3つのモードのみだが、ひょっとしたらいくつか増えるかも!? トーナメントでは、チャンピオンをとり続けることで、より難度の高いNewコースへとステップアップしていく。コースの数や種類は、まだ明らかにされていない。

SUPER BIKE RACE Entry Team

ハイスペックなモンスターマシンを引っさげて、スーパーバイクレースに参戦する8チームを紹介。プレイヤーは、これらのチームに所属することとなる。

チーム・ディアッジ
イタリア

世界チャンピオンライダーのロベルト・ディアッジのプライベートチーム。

インパラ・レーシング
アメリカ

豊富な資金力を武器に参戦するトップチーム。最先端の戦闘力を誇示する。

マックイーン
イギリス

レースへの真摯な姿勢でタイトル奪取にチャレンジし続ける。

レッドライン・レーシング
イギリス

スポーツメーカー"ゼノス"オーナー、G.ウィリアムズが設立したチーム。

ヨルガン
ドイツ

これまでに数々の偉大なライダーを輩出してきた名門中の名門だ。

ルタール・レーシング
フランス

かつて大活躍していた古豪ライダーたちが管理体制を一新し、復活させた。

エヌテック
アメリカ

世界最大の自動車メーカーが、満を持してバイクレースに参戦してきた。

タワヤマ・コープ
日本

優れた技術力に定評のある日本チーム。大和魂でタイトル奪取に挑戦する。

マシンのポテンシャルは極限まで高められた

Racing Machine No.1

アヴァンチ

トータルバランス重視のマシン「アヴァンチ」。加速、最高速、旋回性、すべてが平均的で扱いやすいマシンといえる。



Design

ボディカラーはホワイト、グリーンが基調。レッドのラインが映える、精悍なイメージのマシンだ。



Side

Front

Rear

Racing Machine No.2



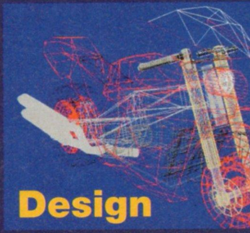
Side

Rear

Front

ファイアスター

シャープなハンドリングに定評のある「ファイアスター」。タイトコーナーが連続するテクニカルコースはお手の物。



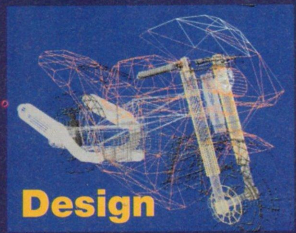
Design

アンダーカウルにあしらわれた大きな星マーク、右側2本出しのマフラーが最大の特徴だ。

Racing Machine No.3

タイガーシャーク

ここに紹介した3台の中では、最もトップスピードが速い「タイガーシャーク」。エキスパート向けのマシンといえるだろう。



Design

アンダーカウルのストタイプ、グラデーションが印象的。排気系は、左右2本出しとなっている。



Side

Rear

Front

気になるレースシーンは次号で公開予定。しばし待て！

リアルになってあなたに挑む!!



豊臣秀吉

織田信長に"サル"と呼ばれ、草履取りからついに天下人まで登りつめた太閤秀吉も、対戦相手として登場。ポリゴン表示機能が大幅にアップしているので、肌の質感や髭の一本一本など、細かいところまで表現されている。その違いはサターン版の画面を見れば明らか。打ち手としては相手の先手を読み、思いどおりの展開に持っていく頭脳プレイを得意とする。

セガサターン版



歴史&空想の人物と対局

麻雀大会II Special

NEW!

Special 特報 Report!

ナポレオンやノストラダムスなど歴史上の人物や、ホームズや赤ずきんちゃんなど架空のキャラクターまで、古今東西の有名人たちを招いて行われる麻雀ゲームがドリームキャストに登場。トーナメント戦を勝ち抜こう!!

●コーエー●3月4日発売予定●6,800円
●麻雀ゲーム●1人用

親しみやすさがウリの本格4人打ちの登場だ!

コーエーのドリームキャスト第1弾のタイトルが決定した。麻雀ファンにはおなじみのベストセラー「麻雀大会II Special」だ。移植に際し、ポリゴンキャラのグラフィックが大幅に強化されており、思考速度もハイスピードになっての登場なのだ。対局相手は誰もが知ってる歴史や物語の有名人たち。怒ったり、泣いたり、驚いたり、喜んだりと、それぞれのキャラクターはとても表情が豊かなので、にぎやかで楽しい麻雀が味わえる。また、独自のルールを持った7つの雀荘が用意されているほか、トーナメント式の大会が行われる会場もあり、一攫千金を狙うこともできる。イカサマなしの本格4人打ち麻雀なので、麻雀テクニックの向上にも役立つぞ。

マイキャラを作ろう!

ゲームを始める前に、自分の分身となるキャラクターを作ろう。これによってゲームに対する思い入れがより深くなる。男性の顔は8種類、女性の顔も8種類用意されている。声も3種類用意されているので、それらを組み合わせて、お気に入りのマイキャラを作ろう。麻雀の対局中に、自分のキャラが表示されることはないが、スコア表示やトーナメントの表彰台などで登場する。厳しいトーナメント戦を制覇して、お立ち台に登れば、感慨もひとしおなのだ。

またプレイヤーの対局成績は、全て累計的に記録され、終了時に確認することができる。和了率、立直率、放銃率などを調べることによって、自分の打ち筋を分析して、実践のテクニックの参考にしよう。

セガサターン版



濃い目の有名人たちに対抗するには、こちらも相応なキャラを用意したいところだが、せっかくなので見目麗しい女性キャラクターから選んでみるのもいいかも。声もハスキーなものからキャピルン系まで用意されている。決定する前に、その声を聞いてみることもできる。

表情豊かな個性派がなんと23人も登場!

登場キャラクターは、中国から孔子、関羽。日本から卑弥呼、清少納言、一休、豊臣秀吉、水戸黄門、雷電、平賀源内、沖田総司。欧州からクレオパトラ、ジャンヌ=ダルク、ナポレオン、モーツァルトなど、歴史の教科書でおなじみのキャラクターが目白押しだ。空想上のキャラたちも乱入して、にぎやかな麻雀大会が始まるのだ。

喜怒哀楽度もUP!?

それぞれのキャラクターには、なんと10種類もの表情が用意されており、まるで生きているかのようにスムーズに変化する。また勝ち誇りや、負け惜しみのセリフなど、そのキャラに見合ったものが表示される。方言を交えた豊臣秀吉のセリフは、思わず爆笑モノなのだ。



これは江戸時代の発明家・平賀源内。登場キャラは、驚いたり、泣いたり、実に表情豊かなのだ。

クレオパトラ



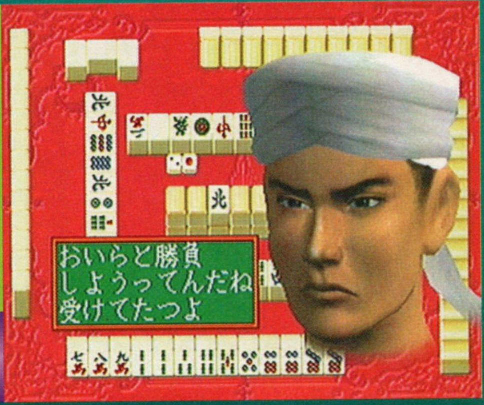


古代エジプトの女王。サターン版では化粧のキツイおばさん(失礼)といったところだったが、本作ではこんなに美しくなった。クレオパトラの鼻の高さは有名だが、それもハッキリと確認することができる。高飛車な性格だったといわれているが、麻雀の打ち方も決してオリることのない強引なもの。よって勢いがついてしまう前に、こちらで和がってしまう必要がある。雀荘ロイヤルだけに登場する。

シンドバッド

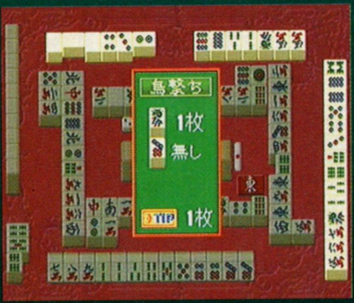
「アラビアンナイト」の物語に登場する船乗り。ディズニーのアニメーションでも有名だよね。正義感をモットーとしているので、小細工は苦手で、手堅い麻雀を打ってくる。よってこちらも、無駄な振り込みには注意したい。彼以外の空想上の人物は、ヘラクレス、ホームズ、シンデレラ、赤ずきんちゃんなど。物語で見せたあのフレーズを、ゲーム中に披露してくれそうだ。そちらも楽しみだね。





ルール多彩な麻雀テーマパークへようこそ!

本作は「雀荘」と「大会」の2つのモードで対戦を重ね、賞金を稼ぎながら"最強雀士"となることが目標だ。大金持ちになると、意外な人物と対戦できるかもしれないぞ。雀荘は全部で7種類。それぞれオーナーにあたる固定キャラクターがいる。麻雀センターに行くと、対局結果の詳細を見ることができる。麻雀大会会場では、マイキャラを含む24人が入り乱れてのトーナメント戦が行われる。最初のうちは、雀荘モードでこつこつ資金をためていこう。



鳴きタンなどの基本的なルールから、焼き鳥、ワレ目、鳥撃ちなど、通好みなものまで細かくルールを設定することが可能。

「麻雀」モード

麻雀の、代表的なローカルルールが楽しめるモード。時間のない時は、東風戦の雀荘"萩"。所持金に余裕があるならレート2倍の雀荘"ロイヤル"といったように上手に使い分けてプレイしよう。各雀荘には、それぞれそこでしか対局できない固定のキャラクターがいる。また雀荘ごとに、台の色や牌の色が変化するので、それぞれ違った気分でプレイできるぞ。このモードで修行を積んだら、いよいよ大会モードに挑戦だ!!



雀荘ロイヤルのルールは、インフレルール。勝てば大きいが、負けると奈落の底だ。資金に余裕ができてから挑戦したいところ。

「大会」モード

大会モードは、前回の準決勝出場者8人のシード選手を除く、16人が4つの卓に分かれて戦う予選から始まる。第1回大会のシード選手はランダムで選ばれるので、できればここは予選をパスしたいところ。優勝すれば賞金が入るのは当たり前だが、予選敗退でも参加費を取られるからだ。予選が2着以上なら、1回戦に進出、ここでも2着以上なら準決勝に駒を進めることができる。決勝戦は結果が即賞金に反映するので、全力で戦おう。



優勝者と、準優勝者を予想して、いわゆる馬券を購入することができる。自分に賭けて優勝すれば、一攫千金も夢じゃない!?

コーエーDC本格参入! 次週更なるタイトルが!?


316 / 325
15 15 15 15
233 / 250
ELEMENTAL.
GIMMICK.
GEAR.
ENERGY POINT 250 250 1420 G
ENERGY TANK
3 ATTACK Lv.
DEFENSE Lv. 4
4 MIND Lv.
ELEMENT MAX 60
WIRE ARM
SUPER GRIP
ACCESS Lv.
SKILL Lv.

E.G.G.

ハドソン渾身のアクションRPG



昨年８月に第一報を伝えて以来、かたくなに沈黙を守っていたタイトルがついに動き出す。今回はゲームの主役であるE.G.G.とその世界観について、開発スタッフインタビューを交えてお届けする！



ついに本格始動!!





●ハドソン ●価格未定
●4月発売予定
●アクションRPG

Special 特報 Report!

胎動。

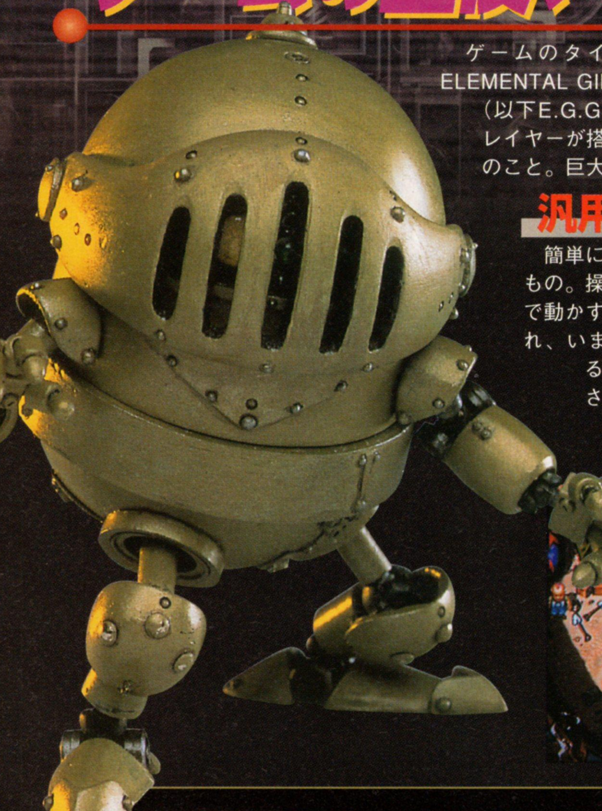
発売は4月に決定!!

ゲームの主役、E.G.G.とは!?

ゲームのタイトルでもあるELEMENTAL GIMMICK GEAR(以下E.G.G.と略)とは、プレイヤーが搭乗する歩行機械のこと。巨大な甲冑のような外見、しかしながら2頭身の体からは、妙にユーモラスな印象を受ける。不思議な魅力を持つこのマシンについて、詳しく紹介していこう。

汎用二足歩行機械

簡単にいえば、E.G.G.は1人乗りのパワードスーツのようなもの。操作するのに器具を一切使わず、すべてを搭乗者の精神で動かすというシステムは、この世界の住民に広く受け入れられ、いまでは様々な用途のE.G.G.をいたるところで見ることができる。大きさは右下の写真のとおり。ゲーム中でも任意の場所で、E.G.G.に乗り降りができるぞ。







ACTION GIMMICK



押す

E.G.G.ならばかなりの重さも苦もなく押せる。



引っぱる

重そうなものもなんなく引っ張ることが可能だ。



ワイヤーアーム

手を伸ばして遠くの物をつかんだり、攻撃したりする。



キャッチ

飛んできたものを、しっかり受け止めることもできるぞ。

プレイヤーはE.G.G.に乗っている状態で、様々なアクションを取ることになる。それはゲームを進める上でとても重要なことなのだが、動きそのものがどこかコミカルな部分もお見逃しないように。

行　動



ATTACK GIMMICK

スピンギミック

敵を攻撃する基本は至近距離でのパンチだが、それ以外にもE.G.G.には多彩な攻撃バリエーションがある。このスピンギミックは、手足をひっこめて高速回転し、敵に体当たりしていくというものだ。単に攻撃だけでなく、移動速度の速さを生かし、トラップの回避にも使えるようになっている。



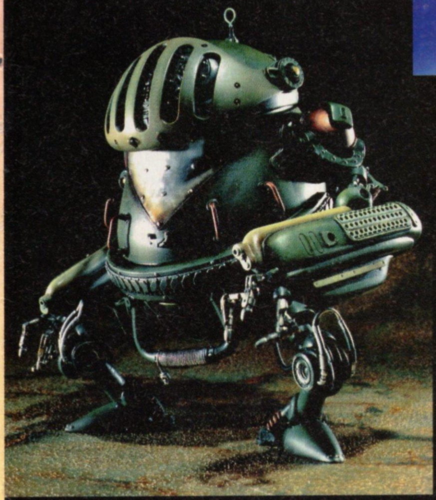
ジャンプして手足を収納後、その場で急速に回転を始める。閃光を発すると同時にアタック開始となる。回転中はほぼ無敵だが、始動するまでに若干の隙が生じてしまう。

様々なバリエーションが存在

用途や個人の趣味に合わせて非常に数多くのバリエーションが存在するE.G.G.。ここでは、立体造型で製作された２体のE.G.G.を見てもらおう。



上の写真は、どうやら冒険者のものと思われるカスタムE.G.G.だ。大きな荷物を背負っていることからも、かなり長い間旅を続けていることがわかる。パイロットはコクピットから乗りだして、望遠鏡らしきアイテムで遠くを観察中。追い求めている獲物をついに見つけたのだろうか。



左は、なんらかの軍事目的用に開発されたE.G.G.ではないかと推測される。よく見ると、本来なら物をつかんだりするべきアーム部分に、武器が仕込まれているのがわかるだろう。ポッチャリとした体形に気を取られて甘く見てかかると、かなり痛いしっぺ返しを食らうことになりそうだ。

必殺技 攻撃

主人公の搭乗するE.G.G.は、敵との戦いを経て、いろいろな必殺技を手に入れていく。今回は、行く手を阻むザコE.G.G.などを瞬時に一掃できるほど強力な必殺技を、4種類まとめて紹介する!!

プラズマフィールド



強力な雷撃を周囲に放出して敵を倒す！

フレイムスピナー



炎を身にまとってスピン攻撃する！

ジオクエイク



E.G.G.のパワーで大地を引き裂く！

フリーズレーザー



敵を一瞬にして凍らせる光線を発射！

E.G.G.開発までの長き道のり

フォグナと呼ばれる遺跡で発掘されたE.G.G.は、そのシステム解明から量産化に到るまで非常に長い年月がかかっている。ここではE.G.G.開発の歴史を、重要な出来事の順に追っていってみよう。

1353年

未知の機械を発見

王立科学研究所の調査機関が、フォグナの徹底解明に乗り出した。彼らは偶然にも遺跡内で不思議な機械を発見する。巨大な甲冑のようなその機械には、人が生きたまま乗っていた。とりあえず謎の機械は慎重に発掘され、そのまま研究所に運ばれることとなる。



1360年

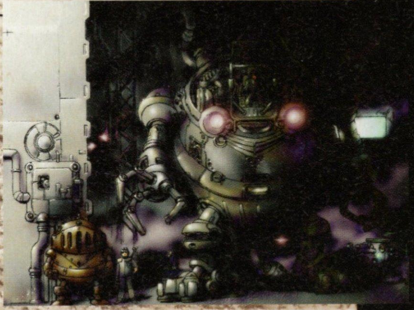
E.G.G.と命名

人間のように物をつかんだり、歩いたりするのはすぐに判明したが、それを操作するための原理がわからない。科学者たちは「精霊が操縦しているのでは？」といった冗談を交わす。そこからエレメンタル・ギミック・ギアという呼び名が付く。

1365年

プロトタイプ完成

E.G.G.発掘から12年の月日が経過し、ようやく試作品の第１号が完成する。この頃はまだ内部機関などの仕組みがわからないために、各パーツが大型となり、ご覧のとおり、オリジナルの４倍はあろうかという巨大なE.G.G.になってしまっている。



1389年

レプリカ１号機完成

Dr.フォマルハウトが、オリジナルの装甲を解析、ついに「E.G.G.シェルメタル」という特殊合金の開発に成功する。これを機に研究は飛躍的な成果を遂げ、ついにオリジナルと同程度に小型化されたレプリカ１号機が完成。写真は当時、記念に撮られたもの。



1406年

量産化開始

オリジナル発掘から半世紀をかけて、ついにE.G.G.の量産が始まった。様々な仕様で開発が進むE.G.G.は、あらゆる分野で活躍することとなる。1415年には軍隊演習に採用され、1432年にはE.G.G.ファイトも開催されるようになる。以後E.G.G.は、一般に浸透していく。



E.G.G.を支える3大ビジュアル要素

ELEMENTAL GIMMICK GEAR

細部まで緻密に構築された世界観を持つ「E.G.G.」を視覚的にバックアップしているのが、これから紹介する3種類のビジュアル要素だ。

単なる近未来像とは一味も二味も違う雰囲気を持つ、トキオンという未知の世界をプレイヤーにリアルに感じさせてくれる“フルイラストレーションマップ”。巨大な敵とのスケールの違いが目の当たりにできる“3Dポリゴンバトル”。そして映画のような迫力で見る者を圧倒する“CGムービー”。この3つのビジュアル要素が交錯することで、E.G.G.の活躍する世界がとてもリアルにプレイヤーに迫ってくる。なんとも不思議なこの世界を歩くのが、とても楽しくなってくることだろう。



I フルイラストレーションマップ

デザイナーの気合いを見せつけられるビジュアル

デザイナーが描き下ろした一枚絵のマップを、そのままゲーム中に使用するのがこの“フルイラストレーションマップ”だ。ゲームにありがちなマップパーツ配置型やポリゴンマップ型とは違い、デザイナーが考えた世界観を100%そのままに再現できるのが最大の特徴といえるだろう。ただし、描いたものがそのままマップになるということは、細部までしっかりと描き込まねばならない。それはデザイナーにとって相当な負担であるのも事実だ。しかしトキオンという異世界のリアルさが伝わってくるこのマップを見れば、その選択が間違っていなかったと確信することだろう。


独特の世界観がヒシヒシと伝わってくる。


アクションとの整合性も大変だったようだ。


E.G.G.がそこに存在することに、なんら違和感を感じさせないフィールドマップ。これこそフルイラストレーションであることの、最大の恩恵ではないだろうか。

E.G.G.開発チームに聞く、発売へ向けての意気込み!

——前回の発表から約半年間の沈黙があったんですが、まずはその経緯などお聞かせください。

伊藤　キチンと作り込んだものをお見せしたかった、というのが真相ですね。8月の時点ではとりあえず動いている、というレベルのものでしたから。発表はしたんですけど、ちょっと早かったかな。自分の中で納得のいくものができるまでは、お見せしないほうがいいんじゃないかと考えたんです。例えば同じ街のマップでも、よりキレイに見せるにはどうしたらいいかとか、つねに試行錯誤を続けていまして。クオリティをアップさせるという作業を延々と続けてきて、ようやく納得のいくレベルまできましたので、そろそろお見せしてもいいかな、と。

——具体的には、どの部分のクオリティを高めていったのでしょうか。

伊藤　目で見えるビジュアル部分が一番わかりやすいと思いますが、どちらかといえばゲームのバランス調整的な部分でのクオリティを高めてきました。敵の配置や動かし方の部分などです。今回発売時期も発表になりましたが、発売日に向けての限られた時間を有効に使うべく、毎日戦ってますすよ。

——「E.G.G.」の世界観の部分でも、なにかしらのクオリティアップはあったんでしょうか。

原　それはありませんでした。「E.G.G.」の世界観は、僕のなかでは完成していますからね。E.G.G.とその存在する世界が持つ、油臭さっていうか、オイルの匂いが伝わるような見せ方の部分での工夫はありましたけど。

僕の頭の中で描いている“鋼の記憶”というイメージがあって、今回の「E.G.G.」でもフルイラストレーションマップにせよ、SEにせよ、とても理想的な形でそのイメージが再現でき



株式会社バースデイ代表取締役
原　裕朗

次々と壮大なストーリーを考え出すことのできる企画の雄。緻密な世界設定にこだわらせたら、制作時間を度外視したものを簡単に生み出せる。



株式会社ハドソン　企画担当
伊藤　丈夫

全体を統括する「E.G.G.」のプロデューサー。原氏とともに「E.G.G.」全体の世界観を構築している。ゲームのバランス調整に余念がない。

II 3Dポリゴンバトル

ポリゴンE.G.G.は凛々しくてキュート

ボスとの戦いでは一転してポリゴン使用の3Dバトルとなるのも本作の特徴のひとつだ。操作系をなんら変更することなく、高さの概念が導入された3Dバトルへと移行するのは見事の一言に尽きる。ボスは非常に巨大なものから、主人公のE.G.G.と同サイズのものまでと様々存在する。





巨大な敵とは高低差を生かして戦うのだ！



3Dになってもスピンダッシュは使えるぞ。



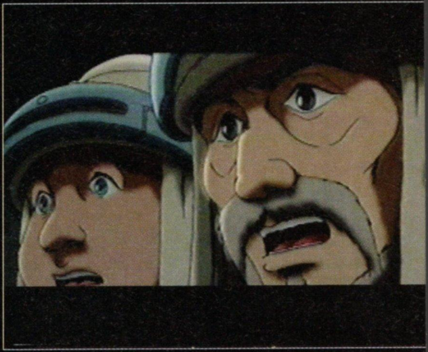
一対一の真剣勝負。3Dでも2D状態で使えたアクションはすべて使用可能なのが凄い。

III CGムービー

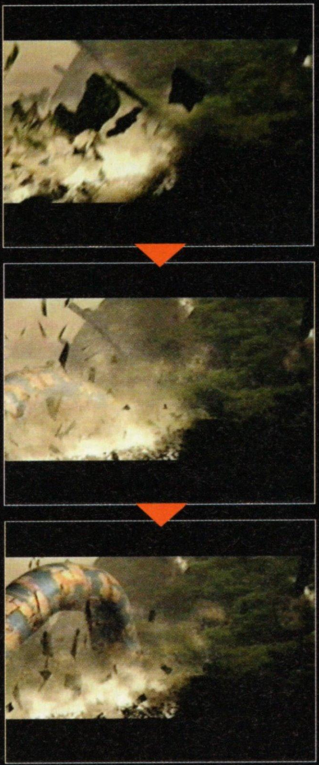
アニメとCGを融合させた斬新なビジュアル

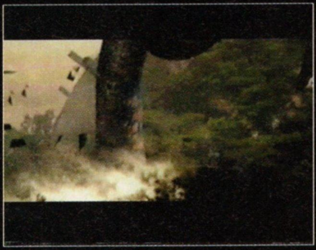
「E.G.G.」で使用されるCGムービーの特徴は、単にポリゴンだけのハイエンドCGではなく、同時にデジタルアニメーションを融合させている点にある。視点の移動が容易なCG背景のなかに、CGでは表現しにくい人物をアニメーションで合成しているのだ。これまでにあまり例のない特殊な技法だが、このおかげで人の持つ暖かみと、E.G.G.の持つ金属の冷たさが、よりわかりやすく伝わってくるようになっている。

また全編を通してCGムービーのクオリティはとても高く、序盤のフォグナ暴走のシーンなどは、まるで映画のようなカット割りで息をもつかせず一気に見せてくれる。



オープニングで語られるオリジナルE.G.G.発掘までの経緯。登場する王立科学研究所の面々は、みなアニメーションで描かれている。表情の変化などもとてもわかりやすい。





フォグナから巨大な触手が突き出し暴れまわる様が、怒涛のCGで描写される！

ていると思いますよ。あとはE.G.G.ならではの、アクションと世界観をどう結び付けるかですね。クエストやイベントが、どうメリハリを付けて、バランスよくゲーム中に仕込んでいけるかが勝負かな、と思っています。それからフォグナが創り出す、ちょっとカワイイんだけどじつは怖い敵のE.G.G.などもいますので、その描き込みや動かし方にも注目してほしいですね。

——今回は主人公とヒロインと思われる女性が発表になりましたね。最終的に決定するまでには、何か苦労はありましたか。

伊藤　「E.G.G.」の世界は、とても特異な世界なんですよね。メチャクチャリアルな世界でもないし、まるっきりツクリモノの世界でもない。パッと見はコミカルでも、実際の世界観はとても渋くてハードというか。「この世界に住む人たちはいったいどんな人なんだろう」というのは、スタッフの中でも凄く試行錯誤したところですね。

原　単にリアルならいいのかというとそうでもないし、だからといってアニメ系というわけでもないしね(笑)。最終的には、E.G.G.の横に立ったときにしっくりくる人、というキャラクターで落ち着きましたけどね。このスリープマンって男は、5000年前からやってきたヤツで、じつはもの凄い過去を背負ってるわけなんです。でも、目覚めたときにはすべて忘れてしまっている。自分がどういう人間であるかもね。だから遠くを見つめるときに、ちょっと寂しさが漂うという雰囲気があるんです。そういうところも含めて、今回のイラストはいい雰囲気が出ていると思いますね。

——同じデザイナーとして、また「E.G.G.」の世界観を支えるフルイラストレーションマップの描き手として、久保さんはどう思われますか。

久保　僕も本当はキャラクターデザインのほうにも手を出したかったんですけど、なにぶんマップのほうが忙しくてそれどころではなかったのがとても残念です。でも確かに、「E.G.G.」の世界観に合った、いいキャラクターだと思いますね。

——フルイラストレーションマップは非常に手間のかかる作業だと思いますが、原作者の原さんと衝突したりはしませんでしたか。



スタッフが本作に賭ける意気込みは熱い！

Interview with E.G.G. Makers



そして歴史は動き出す

ELEMENTAL GIMMICK GEAR

科学者達が遺跡から掘り出したE.G.G.は、5000年以上も前のものだということがわかった。E.G.G.とともに発見された人間は、眠ったまま目覚めない。そのためスリープマンと名づけられ、王立科学研究所の中で保管された。

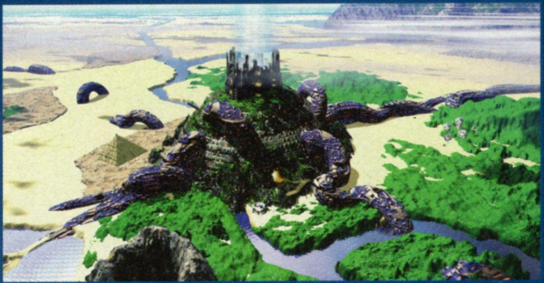
だがトキオン歴1453年、突如古代遺跡が暴走を開始。近隣の村落を一瞬にして壊滅させたこの事件後、遺跡周辺には濃い霧が立ち込め、見たこともないようなE.G.G.や奇怪な生物が出現するようになる。時を同じくして、研究所で眠り続けていた男が目を覚ます。遺跡の暴走を感知したかのようなその行動は、後に明らかになる……。



はるか数千年の時を経て、今一度目覚めた男。それがスリープマンことレオンだ。過去の記憶をいっさい持っておらず、自分がなぜE.G.G.に乗っていたのかもわからない。だが、彼が目覚めたとき、すでに世界は大きな災厄に巻き込まれていた。

── フォグナとは!? ──

E.G.G.を発掘した古代遺跡で、太古に滅んだ科学文明のものといわれている。暴走したあとは一面霧に包まれてしまったために、フォグナと呼ばれている。



女性科学者 セレン

発見から100年間眠りつづけた"スリープマン"の覚醒に立ち会った王立科学研究所の女性科学者。スリープマンに"レオン"という名前を与えたのもセレンだ。長い時間をかけて見守ってきたレオンに対し、研究対象以上の感情を抱いている。ゲーム中でもあちこちに登場し、トキオンという世界に慣れないレオンの世話を見てくれる。レオンの冒険のサポート役といったところだ。



E.G.G.開発チームインタビュー

久保　なかったといえばもちろんウソになりますね(笑)。ただし最初に世界観を詰める話し合いがあって、お互いにキッチリと「E.G.G.」の世界観を確認しあっていたので、それほど大きなトラブルはなかったです。細かい訂正等はもちろんかなりありましたけど。でも原さんって、決して引かない人ですから(笑)。たいていは僕の負けで決着しましたね。

原　ちょっと待ってよ。その言い方だと、僕がワガママを通しているみたいに聞こえちゃうよ(笑)。お互いがキチンと納得してのことでしょ。

久保　はい。そりゃもちろん(笑)。今も修正やらなにやらで大騒ぎしてますが、比較的苦にはなってませんね、フルイラストレーションマップを作るという作業自体は。ただしこれを「もう一度やれ」と言われたら、たぶん首を横に振るとは思うけど(笑)。

──小坂さんは、現状ではどういった作業をなさっているのですか。

小坂　現在はあちこちから上がってきたゲームのパーツ、ようするにプログラムをつなぎ合わせて、一通り見られるような形に組むという作業をしています。ここまで来るのにかなりの時間がかかってしまいましたが、やっと本格的に動き出したというか、遊べるようになってきていると思います。ただしこうやってまとめていく段階でも、いろいろと苦労があるんですよね。ひとつひとつのパーツのクオリティがいくら高くても、それぞれを組み合わせたときの整合性というか、バランス調整の部分ですね。この調整の部分には、これからも相当な時間を割かなければなりません。あちこちいじればそれはそれでよくなるんですけど、キリがないですからね。まずはバランスを第一に考えて、残された時間と戦いつつ、



株式会社ハドソン　進行担当
小坂　恭洋

制作進行を兼ねつつ、自身もプログラムを組む。現段階では各部署から上がってきたプログラムをひとまとめにする作業で大忙しとなっている。



株式会社ハドソン　マップデザイン
久保　久

フルイラストレーションマップという前代未聞の作業に取り組んだ、マップデザイナー。彼の構築した世界は、鋼の冷たさと人の暖かさが同居する。

E.G.G.は敵にも存在する

フォグナの周囲にはびこるのは奇怪な生物だけではない。様々なタイプの無人E.G.G.も存在する。レオンの行く手を阻むために、トキオンのあちこちに配備されているようだ。それぞれの特徴にあった戦い方をしないと、レオンとて苦戦を強いられる可能性大だ。





トループス

両腕が機関銃になっている拠点警護型のマシン。



ジャンクマン

スクラップの寄せ集めで作られたE.G.G.。



ラングマン

遠距離用のモリを装備した水中のハンター。



ジェノサイダー

ワイヤーを仕込んだ鍵爪で攻撃してくる強敵。



スリープマン レオン

古代遺跡からオリジナルE.G.G.とともに発見された男。推定年齢は発見された地質等から5100歳以上になる。一切の記憶を失っており、それを取り戻すためにオリジナルE.G.G.とともにフォグナの探索を始める。なぜ5000年ものあいだ眠っていられたのか、なぜフォグナ暴走とともに目覚めたのかなど、レオン自身にまつわる謎は数多く存在する。



より遊びやすくしていくという作業が大変になると思います。

――「E.G.G.」には裏の設定があって、じつは壮大なストーリーになっているとのことですよね。

原　「E.G.G.」年代記とでもいうような、何世代にも渡る、凄く深い話があるんですよ。今回のスリープマンの話にしても、その中のほんの一部でしかないんです。裏設定の話は、ドリームキャストマガジンで連載でもしましょうか(笑)。それを読んだら「E.G.G.」をプレイしたくなるような謎をちょっと散りばめて、その解決がドリームキャスト上のゲームでなされるというようになれば素晴らしいなと思います。

――それでは最後に、発売を心待ちにしているみなさんに一言お願いします。

小坂　いま追い込みの最中ですが、上がってきた材料はほんといいものばかりです。良いものができるように調整していきます。みんな死ぬ気で頑張りますんで、応援よろしくお願いします。

久保　ドリームキャスト史上最強の2Dマップを作ってますので(笑)、まずはそこを注目して見てください。というか、他に誰もやる人がいないという気もしますけど(笑)。とにかく時間をかけただけのものはありますので、ぜひ一度「E.G.G.」を体験してもらいたいと思います。

伊藤　大声では言えませんが、本編以外にもペット育成やE.G.G.トライアルなどの楽しい要素が盛りだくさんのゲームになっています。これからバランス調整という大変な部分に入りますが、みなさんの期待に応えられるゲームになっているという手応えは十分感じています。とにかくおもしろいものをお届けできるよう、最後の最後までスタッフ一同頑張りますんで、ぜひご期待ください。

原　例えば、ガンダムでいうところの“モビルスーツ”という概念が、このゲームではE.G.G.に当たるわけです。僕としては、このユニークなカプセル型歩行機械を早くみんなに操らせてあげたいな、と思います。スピンダッシュの速さに驚いてもらったり、E.G.G.の機能でダンジョンの謎解きを楽しんでもらいたいですね。でもって操作してくれた人たちが「おっ、これ最高じゃん!」って、言ってくれるような物を作りますんで、ぜひよろしくお願いします。



E.G.G.を動かすと、さらに愛着が高まるぞ!

Interview with E.G.G. Makers

にじいろてんし

虹色天使

●ジャパンコーポレーション
●99年末発売予定 ●価格未定
●育成シミュレーション
●VM対応予定

Special 特報 Report!



大陸世界七国を救う者は!?



普段の生活は育成中心だが、休日はプライベートを過ごす7人とこんな感じで会うことも。

ファンタジックなゲームで"世界を救うために戦う者"といったら、力強い男の剣士や、強大な魔力を秘めた魔法使いといった"勇者"が相場というもの。だけどこの「虹色天使」の世界では、国中を闇でおおう魔女を倒せる可能性を秘めているのは"汚れのない乙女"のみ。そんななか、教官役に任命された騎士となり、選ばれた7人の乙女を鍛え上げていくのがこのゲームの目的だ。

魔女討伐に赴くは、各国

下は14歳から、上は19歳までと、各国から選ばれた7人の乙女は、素質こそ秘めているものの戦いとは縁の薄い女の子ばかり。おまけに自分たちが大義のために集められたことも知らされていない。前途は多難だが、教官（プレイヤー）はこの7人を育成し、魔女を倒せるまでに力量を高めてあげるのだ。



ソレイユ・バディーア

正義感が人一倍強く、友人思いの直情派。人なつっこいこともあり、彼女の周りには自然と人が集まってくる。運動神経も高く、戦闘能力は期待大。趣味は散歩、香水収集など。

メルクーア・カベルネ

7人のなかでも最高の知性派乙女。どんな時でも的確な判断を下せる冷静沈着なタイプだが、ふだんは気が弱くておとなしい。休日は読書、天体観測、水泳などで過ごす。

ユピテル・クリスティーナ

いつもニコニコと温和な笑みをたやさないおっとりタイプ。料理、裁縫、洗濯などが得意で、とっても世話好き。趣味も料理、キルティングなど、とことん家庭的である。

「虹色天使」の世界観と物語

２つの大陸と１つの島からなる世界。ここに存在する７つの国はいずれも平和に統治されていた。なかでもフィリウス国の皇帝シフィル二世とクゥルン国のエリク王は親友ということもあり、親密な国交を結んでいた。だが、突如としてフィリウス帝国が鎖国政策をとり、国内の外国人をすべて追放・処刑した。事態を憂えたエリク王は使者を送り、親友の翻心の理由を問いただそうとした。しかし、シフィル二世は使者さえも無残に処刑してしまう。数日後、かろうじて帰還した１人の使者はこう報告した。「此度の事件は、伝説の魔女ミューレが皇帝の意識を魔力で支配し、邪悪な企てを実行しているのです」と。エリク王は“ミューレをうち滅ぼせるのは汚れなき乙女のみ”という古くからの伝説を信じ、７人の乙女を選抜する。そして、この７人を一刻も早く精鋭部隊にせんと、その鍛練を銀の騎士に命じた。



精鋭の騎士でも魔女は倒せない。乙女だけがもつエナジーが、唯一の対抗手段らしい。



数百年前に封印されたはずの魔女ミューレが復活。皇帝の意識を支配した魔女の目的は!?

育成に恋愛に戦闘と、盛り沢山のシステム

「虹色天使」はいわゆる育成シミュレーションがゲームの主軸となっているが、教官(プレイヤー)と乙女たちとの恋愛要素や、シミュレーションRPG的な戦闘シーンといった要素も含まれている、実によくばりかつ多彩なシステムとなっている。詳細はまだ明らかではないが、ビジュアルメモリを利用した育成ゲームも収録される。これは乙女のいずれか１人とプレイヤーが協力してペットを育てるというもので、対戦プレイなども用意されているとのこと。ゲーム本編の画面ともどもお楽しみに。



これらは休日に見られる日常のイベントなどのイメージCG。「虹色天使」は、特にデート関連のイベントや、乙女たちの会話パターンなどを充実させる方向で作られている。



から選ばれし７人の乙女



アレース・パッシニャーノ

女の子らしい細やかさとは無縁の、さばさばした性格。ロベタなので、意思疎通や喜怒哀楽の表現もスキンシップやボディランゲージが多い。趣味がハーブ集めなのは意外？

ヴィニエーラ・オルヴィエート

最年長の乙女(といっても19歳)。高貴な家柄の出身で、生まれながらの品と優雅さをもつ。７人のなかではリーダー的な役割。ワイン収集、乗馬など、趣味も“お嬢様”的。

ノース・グレケット

物静かで感情もあまり表に出さず、神秘的な雰囲気をもつが、それは生真面目さと照れ屋であることの裏返しなのかもしれない。今回集められた７人のなかでは14歳と最年少。

リュンヌ・アンティノーリ

噂話好き、嫉妬深い、鍛練嫌いと、まさに気分屋な女の子を形にしたような困った乙女。家柄や血統というものにコンプレックスがあり、ヴィニエーラをライバル視している。

ぷよの仲間がついに勢揃い

すけとうだら



踊りが大好きでいつも踊っている半魚人の“すけとうだら”。自己中心的な性格で、自分のことしか見えていないから、いつも人の話を聞いていない。しかも、しゃべり方がとっても高慢。人魚のセリリのことが気になっているみたいだけど……。





ついに「ぷよぷよ～ん」に登場するキャラクターが全員集合。今回は全員で16人が登場だ。それにしても女の子のキャラクターが多いのは気のせいかな？

ぷよぷよ～ん 4

シェゾ・ウィグィイ



その手に持つ「闇の剣」を振るい、古代魔法を唱える闇の魔導師。他人から魔力を吸収する能力を使い、もっとも優れた魔道師になりたいという野望を持っている。アルルに「お前が欲しい」と言ってしまったため変態扱いされているが、決して変態ではない……はず。

完成度 100%

- ●セガ
- ●3月4日発売●5,800円
- ●対戦型アクションパズル
- ●4人まで同時プレイ可能●VM対応

メーカーから一言

発売日が3月4日に決まりました。今回、使用できるキャラは16体ですが、どのキャラもいろんな個性を持っています。皆さんの1番好きなキャラは何ですか？　（販売促進部　西村）

全16人(?)の個性的なヤツら



「ぷよぷよ〜ん」に登場するのは全部で16人。アルルはもちろん、おなじみのルルーやシェゾの面々に加えて新キャラのチコや、ぷよぷよシリーズ初登場のアーちゃんなど、個性的なキャラクターばかり。もちろんこのキャラクター1人ひとりが特技をもっているぞ。でもこれはあくまでも対戦でのお話。前回紹介したピエロのような、ストーリーモードにしかでてこないキャラクターも存在するかも。

キャラクターセレクト画面

"ふたりでぷよぷよ"のキャラクター選択画面。よく見ると、これまで紹介されていなかったキャラクターのハーピーやキキーモラ、パノッティなども登場することがわかるだろう。このキャラクター達がどんな特技を持っているか、気になるところ。それぞれの特技は今後の記事中で紹介していくので、待っててね。

アルルの特技を紹介するよ



こんなときに……

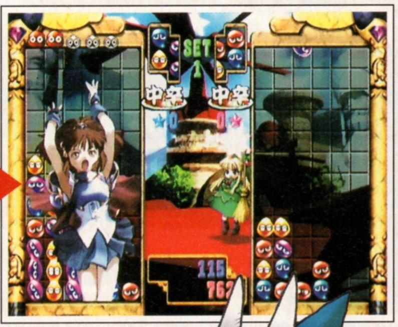
アルルの特技『るいぱんこ』。連鎖を作っているときに攻撃されてしまったらこの特技を発動させよう。すると、落ちてくるはずのおじゃまぷよが一定時間落ちてこないのだ。

アルル・ナジャ

『るいぱんこ』は、なんとおじゃまぷよを一定時間降らせないようにしてしまう技だ。相手に攻撃されて大量のぷよを送られたときに技を発動してしまえば、一定時間は完全にジャマされなくてすむってわけ。左のような使い方をすればとても強力な武器になる？







技が発動されている間に相手より大きな連鎖を作ってしまえば逆におじゃまぷよを送ることができるぞ。

特技発動





黄色い体をした西洋風の正真正銘の"ドラゴン"。まだ子供のためこんなかわいらしい姿をしている。火を吐いたり、ひっかいたりいろいろな攻撃をしてくるが本人にとってはじゃれてるつもりらしい。「ぷよぷよ〜ん」には首輪を付けて登場してるけど、一体誰が首輪を付けたんだろうね。

アルル

アルルは得意の魔法で相手を攻撃するぞ。ファイアやダイアキュート、ジュゲムなど恒例の攻撃が揃っているぞ。最後はやっぱり“ばよえ～ん”だ。





ウイッチ

ウィッチもアルルに負けじと魔法で攻撃。ミルキーウェイやシューティングスターなど星を司った魔法が得意なのだ。



連鎖の演出をちょっと紹介するよ

「ぷよぷよSUN」のような連鎖時のカットインがなくなった代わりに、画面の中央でちびキャラ達が連鎖に合わせて相手を攻撃するようになった本作。今回はアルル、ウィッチ、ドラコの連鎖時の攻撃演出を紹介。おなじみの攻撃や今回新しく追加された物など、動きは多彩。







得意の体術で肉弾攻撃を仕掛ける格闘美少女“ドラコ”。やっぱり連鎖時の演出も炎を吐いたり、尻尾で攻撃したりと力強い物ばかり。ただやっぱりドラコも女の子。ウィンクで攻撃したりもするぞ。



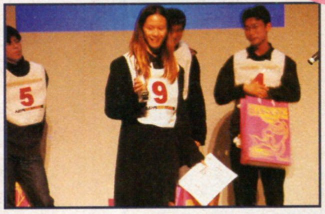


ドラコ・ケンタウロス

第二回AJAPA杯ぷよ大会 開催

去る1998年12月27日の日曜日、東京・大森ベルポートにて『第二回AJAPA杯ぷよ大会』が行われたぞ。当日は年末という時期なのに多くのぷよマスターを目指す精鋭達が全国各地から集まって、熱い戦いを繰り広げていた。大会ではサターン版「ぷよぷよ通」を使用。ルールは何十台も設置されている「ぷよぷよ」で対戦を行い、勝ち数が多かった人が決勝戦に出場できるというもの。みんな勝ち数を伸ばすために真剣な眼差しで対戦を行っていた。そして、注目の決勝大会。さすがに多くの勝ち数を上げてきた面々。一瞬にして大きな連鎖を作る様子は会場を大いに沸かせていた。その激戦を制し、晴れて優勝に輝いたのは東京都の村田篤史君。さすが優勝するだけあってぷよの腕は本物だった。

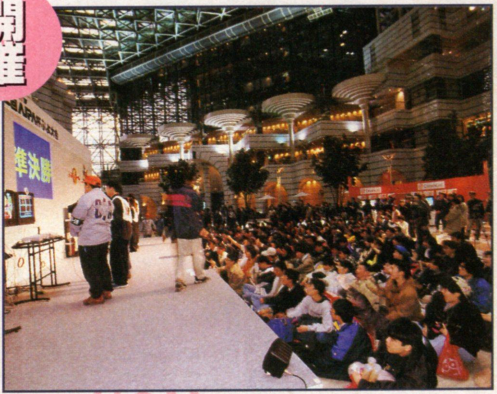
- マスター　村田篤史（ムラタアツシ）
- キング　亀山哲宏（カメヤマテツヒロ）
- ナイト　平居智生（ヒライトモオ）
- ポーン　真川　聖（サナガワセイ）



『第二回AJPA杯ぷよ大会』を制した村田篤史君。入賞者には賞状などが授与された。



もちろん「ぷよぷよ～ん」の体験版もプレイすることができたぞ。

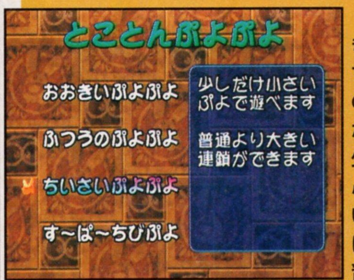


大会に参加、または観戦するために集まった1000人もの人達。その会場にはドリームキャストの最新作がプレイできたり、コンパイルグッズが売っている売店があったりと、さながらお祭りのような盛り上がりを見せていたぞ。そして、大会の後は田中勝己氏のライブステージへと早変わりしたのだ。





"とことんモード"ここが変わった



これまで紹介したおおきいぷよぷよやすーぱ～ちびぷよの他にもう1つのモードが存在することが判明。ノーマルよりも少し小さくすーぱ～ちびぷよよりも少し大きい"ちいさいぷよぷよ"モードはちょっとした連鎖の練習にはもってこいだ。

とこぷよに"カーくん"が登場するよ

ぷよぷよのマスコットキャラクターの"カーバンクル"。その愛らしい姿をとことんぷよぷよで見せてくれる。とこぷよモードでぷよを消すと、そのぷよが焼かれてぷよまんに変化し、そのぷよまんをカーくんが食べるのだ。

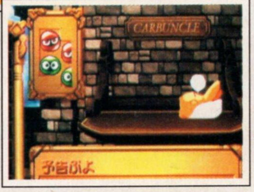
大きな連鎖をするとぷよまんは箱に詰められていく。箱も沢山集まると今度は段ボールに。カーくん、そんなに食べて大丈夫？

お茶をこよなく愛するという一風変わったほね男。緑色の湯飲みに赤字で"茶"と書かれた湯飲みを愛用している。けど、ほねの中には胃袋とかないけどお茶を飲んでも平気なの？　今回も例によってぷよを回すことができないらしい。永遠のザコキャラ街道まっしぐら。





連鎖することで、ぷよがぷよまんに。それをどんどん食べるカーくん。



連鎖が起きないと寝てしまうのだ。やっぱり何も考えてないみたい。

「DCは日本経済の希望の星。その中で"ぷよ"の力を示したい」



株式会社コンパイル
代表取締役 **仁井谷正充** 社長

開発は順調に進んでいます。ユーザーの方からの要望なども、HPやメール等でいろいろと届いているので、可能な限り、生かしていければと思っています。ぷよらしさやぷよ的な各キャラクターの効果などはしっかりと入れ、DCのさまざまな機能を生かしつつ、もちろん基本的なルールはちゃんと入れて完成させます。DCならではの絵、効果を存分に楽しんでいただきたい。またDCは日本中が注目しているハードですし、その中で"ぷよ"もアベレージを出したいとがんばっています。新しいハードには我々の"ぷよ"は欠かせないでしょってね（笑）。

今後もまだまだタイトルを考えていますが、まずは現在、HP上で連載しているリレー小説「少女R」をベースにして何かを作りたいと考えています。これは来年の後半には形にしたいなと。それ以外にも、DC用に2、3タイトル仕込んでいますので、期待していただければと思います。DCユーザーの方はインターネットに全員が接続できるわけですから、コンパイルとしてはその辺を生かした展開に力を入れていきたいと考えています。そのためにはリレー小説をはじめとしていろいろな企画に取り組んで、HPをもっともっと充実させていきたい。インターネットを通じてみんなでお話をしましょう。

うわさの これが「少女R」だ！

コンパイルのHPでは、仁井谷社長が自ら企画したリレー小説という企画を展開中だ。その第1弾がこの「少女R」。HPを使い、投稿者であり読者でもあるユーザーと仁井谷社長がオリジナルストーリーを作り上げていくもの。いずれはこの世界観を基にDCのタイトルが誕生することになる。





一部のキャラクターデザインもユーザーから募集して制作された。なお、「少女R」という作品名はDCタイトルになるときは変更される予定だ。

'99年新春特別企画

4年目の正直―
今こそ語られる






バーチャストライカー2

―最新作とその可能性―




Binちゃんに直撃!!

1999年新春。最新作「バーチャストライカー2バージョン'99」が稼働を開始した。世界的大ヒットを続ける本シリーズを4年前に生み出したBinちゃんこと、三船敏氏が語る最新作への構想と意気込み、そしてドリームキャストへの移植の可能性とは？　今こそ、そのすべてがここで明かされる!!

至高のサッカーゲーム「バーチャストライカー」の歴史 1995～1999

その時代その時代の最先端をいく技術を駆使し、リアルな動きと忠実な描写によって人気を博してきた「バーチャストライカー」シリーズ。いまだに「最高のサッカーゲーム」と呼ばれるこのシリーズの歴史をここで今一度紹介しておこう。

バーチャストライカー（1995年5月）

●MODEL2基板

MODEL 2基板を使用し、世界で初めて3DCGで表現されたリアルで美しいビジュアルを実現したサッカーゲーム。本物のサッカーのアクションを完全再現し、戦略の自由度の高さは当時のプレイヤーを魅了した。




上は「バーチャストライカー」発表当時の告知用チラシ。当時最先端の3DCGボードである「MODEL 2」を使用しているサッカーゲームということもあり、見た目のインパクトとともに話題性も抜群だった。

©SEGA 1994

バーチャストライカー2（1997年5月）

●MODEL3基板

最強のCG基板MODEL 3を使用し、前作を上回る映像と本物と見間違うような演出、そしてリアルな描写を実現。戦術選択やダイレクトパスなど新たなシステムも導入され、「2」へと進化。参加国は18カ国から24カ国へ増加。





MODEL 3を前面に押し出した作り。海外に向けての英語による説明が入っているのもポイント。

©SEGA 1994,1997

低くなった垣根

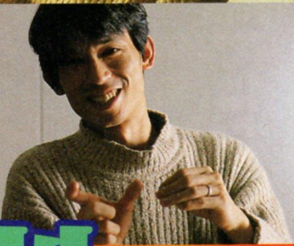


現在はストライカー以外の新作を手がけている三船氏。その最新作がお目見えするのは、はたしていつ？

SATOSHI MIFUNE

AM11研副部長
「バーチャストライカー」シリーズプロデューサー
三船 敏





変わりつつある AM作品の考え方

——世界的な大ヒットを続ける「バーチャストライカー」シリーズ。だが、その最新作「バージョン'99」は、当初作る予定もとりたててなく、開発が始まったのも昨年の9月頃だという。そして、最新作が出るまでの経緯には、変わりつつあるセガAM作品のコンセプトと可能性が隠されているという。そのへんを三船氏はこう語る。

「今も言ったとおり、実は最初の頃はニューバージョンを出すという話は、社内的にもまったくなかったんです。ただ、去年の9月中頃、ストライカー2のソフト（プログラム）を整理しておかないと先々困るかなと思って、ソフトウェアの整理をしていたんです。その時、プログラマーのみんなとただ整理するのではなく、直したい所は直しながら整理しようということになったんですね。そうやって直しながら遊んでいるうちに、なんだかとても面白いモノになっちゃって（笑）。まあその時はグラフィックデザインは'98のままだったんですけど。で、開発がスタートした時には、'98の時にデザインの変更が少なかったから、今回は大幅に変更しようとなったんです。そこでスタジアムを大幅に作り直したんですね。そんな経緯があって今回の『バージョン'99』ができたんですよ」。“面白さのさらなる追求”。開発チーム内で始まった、そんな小さな衝動が加速度的に膨らみ、「バージョン'99」の誕生は短期間で実現されたわけだ。それゆえ、このニューバージョンは、まさに今までのシリーズの集大成といえる作品と言っても過言ではない。だが、新バージョンが出ることの意味は、実は別のところにあると三船氏は言う。「前作の『バージョン'98』をワールドカップに合わせて出すと計画したとき、なんで『ストライカー2』のインカムがこんなにいいのに、わざわざ新バージョンを今から考えなきゃいけないんだ、という話は当然あったんですよ。たいていアーケードでの新バージョンって、ネガティブなものが多いじゃないですか。インカムが思ったより伸びなかったとか、デキがイマイチの状態で1度リリースしてしまってから、新バージョンに差し替える、なんてね。だけど、『ストライカー2』ではアーケードの最上位機種であるMODEL3作品のしかもインカムトップクラスの作品で、それが実現できたというのが大きい意味を持っていると思うんですよ。そういう考え方って、コンシューマ（※家庭用ゲーム）的な考えですよね。僕も、プレイヤーの立場としてただ新しいゲームが出るよりも、自分がやってきたゲームが引き続きできるというのが、あってもいいと思うんですよ」。今回の最新作には、セガAM作品の新たな流れと、意味が含まれているのである。



おなじみの「バーチャ広告」も健在。「バーチャ広告」はなんと、セガで商標登録済みだとか！

高くなった可能性…

バーチャストライカー2 バージョン'98（1998年6月）

●MODEL3基板STEP1.5

前作「バーチャストライカー2」のバージョンUP版として登場。'98年フランスW杯時期に制作されたこともあり、ゲーム中ではW杯公式ボールを使用、日本チームも同じく日本代表チームのユニフォームを着用するなど、より現実のサッカーを忠実に再現した。また全出場国もW杯の出場国に変更され、ゲーム上でW杯を疑似体験できた（？）のも大きい。戦略面も各国のフォーメーションが2種類から選択可能になり、対戦チームによってフォーメーションを変えるなど深い戦略性が生まれた。



変更された日本のユニフォーム、W杯公式サッカーボールの採用で、入れ込み度もアップ！



バーチャストライカー2 バージョン'99（1999年1月）

●MODEL3基板STEP1.5

'98年度の国際試合にもとづき、最新の選手データ・フォーメーションを採用。システムの戦術切り替えがさらに進化し、戦術切り替えに伴ってフォーメーションも変更されるようになるなど常に進化を続けるシリーズ最新作。そして、新スタジアムが追加され、スタジアムごとの演出も多彩になり、選手の動きだけではなく、スタジアム周囲の物までリアルな演出を再現。加えて選手1人1人のアクションや、他の選手との連携などがさらに進化。とくにゴール前では多彩な展開が可能となった。



現在好評稼働中の「バージョン'99」。作り込まれた内容は、プレイすればわかる！



4年目の正直— '99年新春特別企画

'99年、移植の可能性は
バーチャストライカー2バージョン？
果たして!?

実に4年近くもの間、アーケード業界で爆発的な人気を誇り、本誌の移植希望の上位につけている「バーチャストライカー」シリーズ。1作目が登場した数年前の時点では、家庭用ゲーム機への移植は不可能に思えたが、高スペックを誇るドリームキャストやその互換基板であるNAOMIの登場により、いまはそれも夢物語でなくなりつつある。その移植の可能性、そしてその障害となる物を三船氏が語る。

「ゲームの移植自体はさほど困難ではないと思う」



NAOMIへの可能性……

「もし、NAOMI、ひいてはドリームキャストへの移植を考えるのでしたら、2つの問題がでてきますね。1つはグラフィック面での問題。そうしてもう1つは『バージョン'99』を超える作品を作ることができるか、です。まずグラフィックのほうですが、ストライカーはNAOMIの苦手とする表現方法を多く使用しているんです。特にスタジアムなんですが、MODEL 3でもここまでできるとは思っていなかったんですよ。もしNAOMIへ移植するときでも、このスタジアムのグレードは落としたくない、というよりも『なんかショボくなったな』と思われたらいけないんですよ。移植を行う限り、今までのレベルを保つか、さらなる美しさを出さなくてはいけないという問題があるんです。例えばNAOMIに移植して出す以上、『バージョン'99』を上回るゲームでないとユーザーはアーケードで見かけても振り返ってくれないですよね。NAOMIへの移植によって『バージョン'99』よりレベルが下がってはいけない、むしろ付加価値を付けなくてはいけないわけです。ただ、工夫次第ではその問題も解決できるかもしれないですね」。まずはこう語る三船氏だが、実は意外とその他の部分、例えば"CPUの思考ルーチン"などの面は問題なく移植できるという。もちろん、その内容に関しては進化するか、改造する余地はあるはずだが、一方で、NAOMIとVM（ビジュアルメモリ）にも興味があるとも三船氏は言う。「まだ内緒なんですけど（笑）。これをやったら絶対にウケるというものを考えているんですよ。ただそれはストライカーの主流になるわけではなく、付加価値として面白いんですよ。これが流行れば、みんながやるんじゃないかと勝手に思っているんですが（笑）。た

移植実現の根拠その1 今年は海外でドリームキャスト投入がある!!

今年の移植実現の可能性の高さを示す論拠にこんな話がある。「今年はドリームキャストが海外での立ち上げがありますよね。ヨーロッパでは、やっぱりラリーは強いですし、サッカーも人気ありますからね（笑）。そうなると、周りからジリジリとプレッシャーがあるかもしれませんよね（笑）。まあ、日本が2002年のワールドカップに出る確率（100％）よりは低いとしておきましょうか。名越部長が前向きに検討しますって言っていたということは、僕も前向きに……（三船）」。意味ありげだぞ。



海外では今年の9月に発売されるドリームキャスト。サッカーものは必須？



最新作「バーチャストライカー2バージョン'99」ワンポイントアドバイス

最新作「バージョン'99」で加わった新加入の3チーム、戦術切り替えついて、三船氏にワンポイントアドバイスを聞いてみたぞ。



CHECK 1 新加入の3チームの実力は!?

新たに加わった3チームのチリ、オーストリア、ジャマイカ。「チリは強力なフォワードを擁し、破壊力は27チームでも最強といってもいいくらい。早めのクロスボールで2トップに合わせていく戦法が有効になるはず。オーストリアは全選手平均的な能力を持ち合わせ、特に走力が秀でているため、長短を織り交ぜたパスで攻撃するといい。ジャマイカはその全身のバネを使ったジャンプ力を生かすためにロングパスを中心に攻めると効果的。まあ、ジャマイカはまさに日本のために入ったと言っても過言ではないですけどね（笑）」とのことだ。



日本と同じく、ワールドカップ初出場だったレゲエ軍団ジャマイカ。その身体能力は抜群。

CHECK 2 戦術切り替えによるフォーメーション

最新作では、じつは戦術切り替えも、大きな変化を見せている。そのへんはどう使いこなせばいいのだろう。「今回の戦術切り替えは前作に比べてより大きな効果をもたらすようになっているんですよ。オフェンシブにしたらよりオフェンシブに、ディフェンシブはその逆というように。だから今回は前回以上に戦術切り替えが重要になってきますね。そして最初に選んだフォーメーションによって真ん中に位置するノーマルのフォーメーションが決定されます。ノーマル時に引き気味にするか、上がり気味にするかで最初のフォーメーションを選ぶといいと思います。ちなみに、フォーメーションが替わりきるには約1～2秒の時間がかかりますが、基本的には前作の戦術切り替えと同じように使っていいです（三船）」



フリーキックなど、プレイが止まったときに戦術を切り替えれば素早く行うことが可能だ。

「問題は最新作を超えるモノが作れるかだ」

移植実現の根拠その2 バーチャストライカーは家庭用でも通用する!

かつて、「25分1本勝負の設定にしてプレイしたら、時間も忘れるほど熱中してしまって（笑）。このゲームはアーケードとか、家庭用とかいった理屈は抜きに、純粋に楽しめるゲームだなと思ったんです」と本誌に語ったことのある三船氏。セガサターンの時代は、ハードのスペック差とセガの家庭用の「ビクトリーゴール」シリーズがあったことで、移植の話は実現しなかった経緯があるが、4年目の今年こそ、それらのハードルはなくなったと言えなくもない。少ないボタンで単純に短時間で熱中できるゲーム。「ストライカー」は家庭でも絶対に通用するゲームだ!



少ないボタン操作で熱中できるゲームは今の時代にピッタリ?

だ、すぐにできるようなものではないので、将来的な話なんですけどね」そして、家庭用ゲーム、そしてサッカーゲームについての考え方を三船氏はこう語っている。「バーチャストライカーはボールがゲームの中心にある作品なんですよ。これは他のサッカーゲームとの大きな違いだと思いますね。ボールを止めろ、ドリブルしろって、まずサッカー本来の基本から入るんですよ。他のサッカーゲームって、まず“ボールありき”じゃなくて、“選手ありき”な気がするんです。だから、ストライカーはボールをコントロールできるようになって初めてグループ戦術をやらせてというふうに作っているんです。本当のサッカーってそういうものだと思うし……。でも、こういうサッカーゲームって、家庭用も含めてほとんどないんですよね。みんな“ボールを中心”じゃなくて、“選手が中心”。なんとなく2Dゲームの延長線上に作っているという感じがするんです。だから、以前僕が『今度のストライカーは家庭用に出してもいいかなって思う』と言った（'98年6月12日号本誌）のは、そういう気持ちがあったからなんです。このゲームを家庭用ゲームで出したら面白いだろうなというのは今もありますよ」。――家庭用としての投入。その可能性は少なくとも“高い”ほうにありそうだ。

ところで三船氏は、最近のプレイヤーは操作説明を読まないとも言っている。これはバーチャストライカーを作るにあたってゲームセンターを見て回った時に感じたことらしい。「最初のプレイの時に操作説明を読んでから、というのが普通なのですが、今はお金を入れゲームを始める。そして、あれっと思った時に初めて説明を見る。そしてゲームオーバーになったら操作説明を読む。だからストライカーシリーズはインストラクションカードに書いてあることがすごく少ないんですよ。ゴチャゴチャ書いてあると読む気がなくなりますからね。本当に重要なことだけを絞り込んでいるんです」。シンプルにして面白いゲーム。今望まれているゲームとは、こういうものを言うのではないだろうか?

最新作への可能性については――?

「もし新作が出て、『3』という文字がつくときは、完全にゲームを基本の部分から鍛え直した（作り直した）時だと思うんですよ。1から2でもその部分を見直しているので。その時はグラフィックやシステム面での進化の幅が大きかったですから。『バージョン99』のように、戦術切り替えやフォーメーションチェンジのような細かい部分の変更は簡単なんですけど、根本的にゲームの質的な部分を変えるというのは難しいものがあるんですよ。ですから、一度国際レベルまで育ってしまった選手（ストライカー2）は今さら基本には戻れないので、これ以上の大きな成長は望めないんですよ。だからもう一度子供の頃から育て直した時に初めて『3』という名前が付くんだろうなと。『3』が出る時はそういう時ですね。ただ、出せって言われるような気もするんですが（笑）」

現在、他の新作も手掛けているらしい三船氏だが、現在全世界で大ヒットしている「ストライカー」シリーズに満足することなく、さらなる先への思いは、続きそうだ。

CHECK POINT! アーケードとの連動、そして通信への可能性は!?



ビジュアルメモリを差し込めるNAOMI筐体。この利用価値は今年なんらかの形で実現?



世界中の人と短時間のプレイで通信対戦で熱くなる。ぜひ実現してほしいよね。

「通信には興味がありますよ。ただ、ストライカーは通信の遅れによる1フレームの遅れが致命的になってしまうと思うんです。そのレスポンスの問題が解決されないと通信による対戦は難しいですね。でも、できたら面白そうですよね。その中でも特に海外の人との通信対戦なんてできたらいいでしょうね」と前向きな三船氏。いつの日か、世界中のプレイヤーと対戦できる日が来るかもしれない。

総括 '99年の年末ドリームキャストで遊べる日がくる!?



前号の特集「新春クリエイター年賀状」ではAM11研部長の名越氏も「ドリームキャストにあるべきサッカーゲームとして前向きに検討」とも。

1995年5月の登場以来、常に家庭用ゲーム機への移植の希望が挙がりながら、そのたびに話が消えていった「バーチャストライカー」シリーズ。11人対11人という多人数の選手が広いフィールドで入り乱れ、表示される選手もド迫力の大きさだった本作は、たとえ移植したくても、移植のしようがなかった。そう、サターンの時代はハードの差が“移植への大きな壁”として厳然と存在したのである。

だが、あれから4年。その間に時代は大きく変わった――。いや、変わりつつあるのを今我々は目撃しつつある。業務用最強のCGボードに匹敵し、凌駕しようかという性能を有するドリームキャストの登場。そしてその双子の兄弟とも言えるNAOMIボードの存在と、それを介して新たな遊びを追求できるビジュアルメモリ。アーケードゲームと家庭用ゲームとの間にあった、「ベルリンの壁」は、今まさになくなりつつあるのだ。

だが、「バーチャストライカー」シリーズは、本来アーケードゲーム用に作られた作品である。それゆえ、アーケードでの最新作が出た今、すぐに移植の話があることはないだろう。しかしながらその一方で、三船氏のインタビューから「ドリームキャストへの移植はさほど困難ではないと思う」「家庭用ゲームにバーチャストライカーを出してみたいという気持ちはある」といった気持ちを読みとることはできた。三船氏の上司にあたる名越稔洋AM11研部長すら、これに似た発言をしているのも注目すべき点だろう。そう、もはやドリームキャストへの移植の実現は秒読み段階にあると言ってもいいのではないだろうか?「来年は2000年だから、今度出すとしたら、バーチャストライカー2000なんて名前はどうですか?」。そう聞いた我々に対して、三船は笑いながらも、その目は輝いていたように見えた。今年年末。4年越しの夢が叶うことを期待しよう。

（取材・文／たいちょう、UMA）


Dreamcast
NEC
やっぱりテレビ最高!!
色のないところが
テレビなんか嫌いだったじゃなかったの
それはそのう・・・
だってしらなかったんだもん。
生大臣にそそのかされて・・・
戦国TURB™
好評発売中
希望小売価格　5,800円(税別)
Atypical Alchemists Associate™
お問い合わせ
NEC NECホームエレクトロニクス
エンターテイメント事業推進本部
TEL 03(3454)5111(大代表)
*ホームページで情報公開中
http://www.nehe-et.gr.jp/
Internet NO. 1101 (アイタイ)
ホームページへ簡単に番号だけでアクセスできるインターネット番号を採用しています。
インターネット番号の詳細についてはhttp://www.hatch.co.jp/へ
©1998 NEC Home Electronics,Ltd. / qnep Co.,Ltd.
©1992 MASAO MASUTANI & YOKO KUROYANAGI
"Dreamcast"は、株式会社セガ・エンタープライゼスの商標です。



今週のオープニングイラストは福岡県／GO.による「ブルースティンガー」のエリオットくん。サンキュー。



読者投稿コーナー グルグルパワーズ!!

夢広場

ここはみんなの“夢”が一堂に会する「夢広場」。新しい土星からのお友達も加わり、うずまき姉弟with猫も嬉しそうです。

猫「世界一夢見がちな読者投稿コーナーグルグルパワーズ!!」いやあ、最近何かと物騒ニャよねー。
姉　ちょっと猫! いったい何なのよあのオモシロ宇宙人は!
弟　あ、もしかして「土星人の森」の新しい人のこと? 僕たちもあいさつに行ったほうがいいのかなあ?
姉　ダメー!!　近づいちゃダメー!!
猫　あれでも気のいい奴なんニャけどニャー。ま、今週も行くニャよ。

――99年は……?――

★今年はDCが本格的に始動したり、スターウォーズの1～3があったりしかも僕の中で一番の男の中の男をジャッキーチェンと争っているユアンマクレガーがスターウォーズに出たりと素晴らしい年になりそうだ。だからなんとしても大学に入って何の心配もない状態で1年過ごすぞ。でもスターウォーズの日本公開は7月。大王とどっちが早いのかなあ…。
（埼玉県　じゃっきいちぇん）
★僕の今年の抱負は「愛」です!!
（広島県　アボジへようこそ!!）
★なに……1999年7の月、空よりアンゴルモアの大王が（略）だとぉ。てやんでえ! てめえが恐怖の大王なら、こちとら最下位帝王ソダン様よぉ!! どっからでもかかってきやがれってんでえ!!
（山梨県　帝王ソダン）
姉　なんだかみんなヤケッパチだねー。あんたたちは抱負ってある?
弟　「ネットワーク」とかかなあ。
猫　それって抱負ニャんか……?
★え、えーと……ビジュアル系なんて邪道だ!! あ、あと、ともちゃんのヒューヒューはやりすぎだ!! だからかわいくないぞ!! ゆ……言ってやったぞ……ふふふ。安心して年が越せる……。
（岩手県　かまち はべり）
猫　それを言っとかないと年が越せなかったんニャね。わかるニャよ。
姉　そんなん、連発しちゃいなよ。
★ああ、そうか。前々から何かに似ていると思っていたが、「めそ」に似てるんだ。ねこ将軍って。
（山形県　蒼穹愚劣夫）
姉「めそ」って?
弟　前にジャンプでやってた「マサルさん」のマスコット動物だよ。
姉　ふーん。似てるの?
猫　似てる似てる、似てるニャよ。あー、オレもいちネコとして、ひつじ軍との戦いに身を投じたいニャ!
★98年の正月に食べた6万円のお節料理にはまいった……。とにかくマズイ! あれだったら、6万円のチロルチョコ食べたほうがマシです。
（神奈川県　REX）
弟　えーと、チロルチョコ1個20円だっけ……だいたい3千個ぐらい?
姉　何マジメに計算してるのよ。
★長男の入学準備中。ソニックのエンピツをいっぱい買いました。
（愛媛県　テイルスのSHIPPO）
弟　ソニックのエンピツ欲しいなあ。
姉　うんうん、ピカチュウグッズみたいに出回るといいのにねー。
猫　姉がソニック好きとは意外ニャ。
姉　あの新デザインはなんか琴線に触れるんだよ～。特にエミーちゃん。

――どりきゃすげっちゅ～――

★毎日毎日ドリキャスを探し回っていた私もついにドリキャスをゲット!! それは祖母のうちに遊びに行ったときでした。すごく田舎にあるんですけど、もしかしたら……と思ってひっそりしたスーパーの電気製品売り場に行ったんです。そしたら、ドリキャスの旗が!!　1台しかなかったけどあったんです!! そこはエアマックスがブームで手に入らないときも山のように置いてあったらしい（本物）。いったいどんなルートを使ってるんだ!?（福岡県　たのも）
弟　やったね、おめでとう!!
姉　田舎のレコード屋さんとかで、東京ではン万円するレコードが定価で売ってたりするようなものかね?
★ぎゃあああああ!! やっちまったよ!! 回線つないだまま寝ちゃったよ!! しかも8時間!! テレホーダイでもないのに……その上プロバイダ市外なのに……。ある意味、ドリキャスで味わえる「バイオ」より一足早い恐怖、「請求書」。ねえ誰か……なぐさめてよ。（兵庫県　色須魅亜）
猫　やっちゃったニャね～。
弟　僕で良ければなぐさめます……。
★好きでもない男の子に告白され、どう断ればよいかと兄に質問。「お兄ちゃん、どうやってフラれた?」これがいわゆる追い打ち攻撃?
（三重県　公的抑圧）
姉　うっわ、キッツぅー。
弟　えー、今週はここまでです……。
猫　また来週ニャ～。（逃げ腰）

99年は@@@@



東京都／紫月花弥

サムシング吉松氏の生んだ電脳アイドル!!　お嬢っぽくて良い。



宮崎県／レフシル

アニメ絵版。本当にこう見えるならあんた相当夢見がちだ!

@@@キャス子におまかせ!!

「うずまき姉弟with猫」



うずまき姉

本名はドリムちゃん。ひねくれ者で実利主義者。意外とミーハーな一面も。弟と猫と暮らす。「お姉ちゃんのひ・み・つ」の担当者。



うずまき弟

本名はキャスティくん。のんびり者でロマンチスト。とても気が弱い。姉と猫と暮らす。彼の場合は特にコーナーは持っていない。



うずまき猫

本名はブーブー。品種は“ドリームキャット”。厭世的な哲学者タイプ。趣味はゲーム。ピンで「猫に聞け!!」というコーナーも担当。

主なコーナー●夢広場／他愛のない世間話をするコーナー●うずまきサロン／ゲームにまつわる色んなご意見を！●夢で会えたら……／移植希望など、ドリームキャストで出してほしいゲームを教えて
●土星人の森／セガサターンで遊び続けるコーナー●ドージョー毛筆／墨汁イラストのコーナー●グルグルコミック／コママンガのコーナー●未確認情報局／胡散臭いウワサ話のコーナー

女の子のおしゃべりコーナー お姉ちゃんのひ・み・つ♥

大雪が降ったりして寒いけど風邪なんか引いてない？ 受験生なんて今が勝負だもんね。家に帰ったらまずうがいがいいゾ。

★デパートのランジェリー売り場でオシャレな下着を買った。すると、若い店員が「ババシャツも多数そろえておりますが、いかがですか？」とすまして言った。一瞬、目が点になった。

（兵庫県／電脳オカン）

――たしかに"ババシャツ"って呼んでるけど。お店の人に言われると、びっくりしちゃうよね。

★今まで化粧をまったくといっていい程してなかったので（化粧水も乳液も使ってなかった）一気に買ったら2万5千円が飛んでいった。……ドリキャスがまた遠のいた。

（愛媛県／江ケ滝ささ）

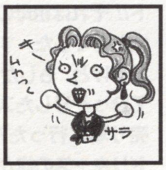
――化粧品ってなんであんなに高いんだろうね。安いのもあるけどどこが違うものなのかな。

★最近好きな男の子とゲームショップで偶然会った。うれしかったけど、私がゲーム好きだって知られて恥ずかしかったな～。

（千葉県／桜風もみじ）

――ゲームがきっかけで仲良くなれるチャンス！ 恥ずかしがらないで話しかけてみようよ。

★1P側でプレイしている私を向こう側から覗いて「あ、なんだ女じゃん」なんて言いながら乱入してきた方々……それ、どういう意味ですか？コラ!!



文と絵：岩手県／かまちへばる

――それってムカつく!! どういうイミなのかきっちり説明して欲しいよね!!



Q&Aコーナー 猫に聞け!!

Q　Dreamcastの右側にちっちゃく"TM"ってあるけど、どういう意味なの？（茨城県　ゆうぼう）

A　①タイム・マシーン②チルチル・ミチル③タイガー・モービルの中から好きなものを選ぶニャよ。

Q　語尾が「～だニャー」はありきたりだから、「～だネコ」にしてくれ。これで君もファッションリーダー。（兵庫県　七曜会宝塚支部）

A　なんでオマエの言うことを聞かなきゃならないんだネコ。ここは質問のコーナーだと言ってるネコ。…ニャ？

Q　「戦国TURB」と「半オクターブ」って、なにげに似てるよね？ ね？（宮城県　KAZ丸）

A　そういう湯川シェンムークラスのネタはもっと他の面白い雑誌でやるといいニャ……いいネコ～。

Q　私、ソニックがシャワー浴びてる姿に男の色気を感じてクラッとしてしまいました。そばで見ているテイルスがうらやましいとまで思ってしまったんです。うずにゃん、いったい私はどうしたらいいんでしょうか？……手遅れ？（宮城県　センム・ザ・マグネッツ）

A　うーん、そんニャこと聞かれてもうずにゃん困っちゃうニャよ（困惑）。なんかグルグルパワーズ全体がアブノー気味ニャ…。でもまあ、ある意味みんな健全とも言えるわけニャ（無根拠）。

Q　ニャ○コ先生はあのオヨネコぶー○ゃんと知り合いだそうですが、本当ですか。先日彼と会ったときは、ヤキイモを食いながら「ブーブー？ あいつならオレの小間使いみたいなもんよ」と神○明の声でのたまいやがってましたが。（山梨県　帝王ソダン）

A　ニャ○コ先生の知り合いにそんなオヨネコはいないネコ（←思い出したように）。今週はあまりにもあまりな感じだったので来週は普通に質問に答えるネコ。バイニャラ～。

イラストガーデン

募集テーマ「シェンムー」募集中!!



福岡県／春日るりと

音楽が聞こえてきそうな楽しい感じがGOODなルージュ。ナイスバディだね。



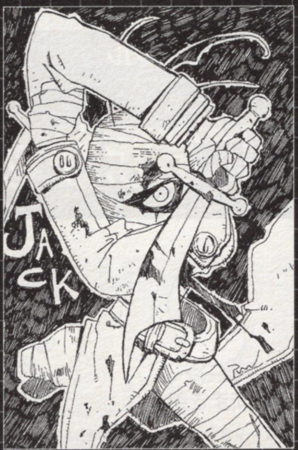
福岡県／GO.

題字の所も雰囲気バッチリでてます。かなり正統派(?)タッチのイラスト。



神奈川県／小山剛史

こちらもオールキャラですが、画風はオリジナル。あやめがカワイイぞ！



東京都／らんまる

東京都のらんまるさん……ってどこかで聞いたと思ったら！ ドラゴンマガジンJr. などで活躍されている漫画家の「てんま乱丸」先生ではないですか!! まさかプロの作家の人からも投稿があるなんて(笑)このコーナーも有名(?)になったものです。ジャックがお気に入りとのことですが早く遊んでみたいですねー。またのお便りお待ちしてま～す。

超突発!!特集『総天然色立体冒険活劇 パワーストーン』

NAOMI版の画像なんかも公開されて、ますます期待度の上がった「総天然色立体冒険活劇　パワーストーン」を今回は突発に特集してみました!! みんなのイラストからも溢れるパワーと期待をひしひしと感じるぞ。

グルグルコミック

今週は一挙6点掲載のグルグルコミックのコーナー。そろそろ本体も行き渡りだしていよいよ本領発揮のドキャタイトルを笑いのめせ!!

兵庫県／七曜会宝塚支部



なぜ泣く！DCユーザーたるもの今から人面魚との会話に思いを馳せよ!

青森県／くるくる大臣



ウワサばかりが先行する「デス様」。探しても簡単には見つからないとか。

広島県／30円



ヤンキーに頼まれごとをするオタッキー。恥と喜びが入り交じる瞬間。

福島県／南斗ライバ



1フレーズでここまで想像する小橋。そんなんじゃベイダーに勝てないぞ。

青森県／バルホーク



ヨーグルトといいソニックといい、本物は思いのほかデカい。固い。

宮城県／KAZ丸



修行に明け暮れるあまり世間ズレしちゃってるリュウ。音速頭蓋骨絞め？

夢で会えたら…

ナムコに出してほしいタイトルは、数えだしたらキリがないほど。「リッジレーサーコレクション」「鉄拳コレクション」とかどうでしょう。



福岡県／にせ関西人

DCのスペックをもってすれば、今までにないアイドル育成ものが作れるに違いありませんよプロデューサー！タイアップ企画とかもアリか？



千葉県／深村サキ

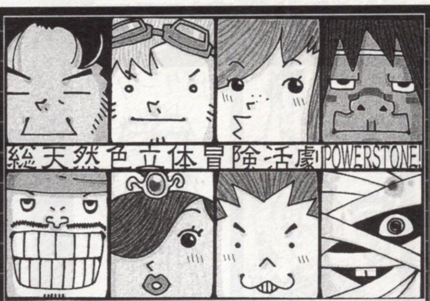
●猫に聞け!!／色んな疑問に猫が答えます●激LOVEカフェ／投稿者同士でラブレターを交わそう●なつゲーミュージアム／思い入れのあるゲームを教えてね告知：「グルグルパワーズ!!」では新コーナーのアイディアを随時募集しています。アイディアを採用された方には、無条件でプレゼントを進呈。

滋賀県／吉光哲也

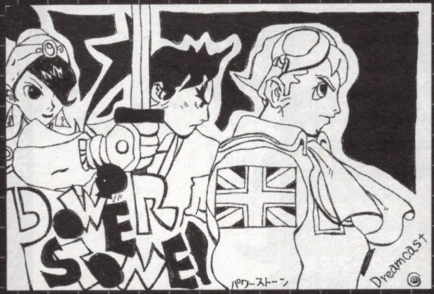


前号で紹介された2Pキャラ紹介は見たかな？ 頭についた花（なのか?）がなかなか可憐だよね。

愛知県／幸太郎

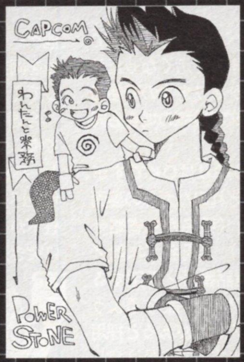


独特のタッチだけど、各キャラの特徴がイイカンジに出てるね！ これも全部パソコンで描いてるのかな？



宮城県／グルッチョ

ロゴもうまくデザインされた「戦い」を予感させるイラストだね。フォッカー達の真剣な眼差しの先にあるのは何だろう!?



大阪府／瀬蒲にあ

肩に乗ってるちまっちゃいのは岡本吉起さんだったのか!! だいぶカワイくなってるなぁ。

さらにミニミニ…
「ベンベントライアスロン」

東京都／小林一人

これはいわゆる「メット」つながりなのでしょうか。ヨーグルトの点目とスパーキーの見開かれたマナコの対比がいいですね（笑）。

なぜか恐く見えてる





なんでだろう…!?

茨城県／永沼純也

うおー！ 酒池肉林!! しかしタイトルが間違っておるよ。それともわざとなのか？ それにしても、スパーキーの目が血走ってて恐いよう。

激LOVEカフェ

雑誌の読者投稿コーナーのタブーの1つ「内輪ウケ」に、敢えて真っ正面から挑み続ける問題のコーナー「激LOVE」。今週もこの無法地帯でエール交換しまくってください。

●かせきらいたぁさんへ一言。タバコマン最高。（熊本県　玉猫）

●泉姫ちゃんのお母様、1月16日は星を見ながら、あなたの誕生日を祝福します。（神奈川県　阿曽アキヒロ）

●GO.さん、どうもどうも。ゲームク○ッシュ奇跡の復刊おめでとうございます。そういえばいつぞや名前間違われたな（ガサガサタマガあさる。98' VOL.10アレ、俺）。GO.さんの描くWhite&Blackな絵、カッコ良くてシビれる～。もちろん濃い（失礼）のも。これからもガンバッてください。（福島県　南斗ライバ）

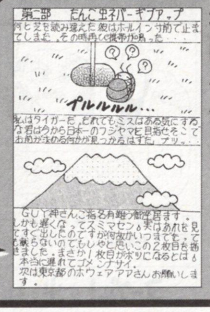
●和歌山県・鈴木はいさん。予定はないけどスカイダイビングやバンジージャンプはしてみたい。特に何もつけずに。ちなみに1999年に空から降ってくるのは俺じゃなくて俺のオヤジです。（愛媛県　海の魔王）

――初めて見る人には意味不明のこのコーナー。単なるエールだけではなく無限コママンガのような新しい展開も期待してます。

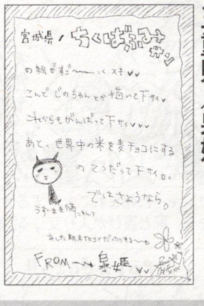


宮城県／KAZ丸


埼玉県／夏いちご


福岡県／GO.

無限コママンガ ひっそり再開→


三重県／泉姫

土星人の森

全国550万（推定）のサタファンども、「土星人の森」へようこそ! 先週から引き続き変な人がパーソナリティをつとめてますが、お気にせずに。合い言葉は「波瀾万丈」!! 今週も清々しくいってみよう!!

土星人　とりあえず我が輩の本名が決まらないので"土星人"を名乗るのでR。我が輩の本名の命名者には素敵なプレゼントが贈られるぞよ。

土星人命名コーナー

「議長」fromザブレ……兄弟ですか?（大阪府　クラリー西野）

森の人ということで、土星のオラウータン略して「ウータン」。どこの国の言葉かは忘れましたが、オラウータンは日本語に訳すと"森の人"という意味らしい。はっきり言って私、壊れてますな!!（山口県　猫好き）

土星人　う～ん……2人とも何かカン違いをしているのではないか? 我が輩はサターン公国のキャプテンなのでR。強そうな名前を頼むぞよ。

このごろ誌面でよく「サターンが壊れた」というのを見かけるが、私の初期型サターンは購入以来データが消えたことなど一度もなく、ゲームが嫌いな父親に床に思い切り叩きつけられても平気な強者です。いつまでも元気でいてね。（北海道　中村るーしあ）

土星人　たいへん模範的な土星人でR! これからも精進されよ。

うっかり売ってしまったゲームギアとTVチューナーを買い戻そうと計画中。待ってろよ、赤ゲームギア!!（兵庫県　七曜会宝塚支部）

土星人　このコーナーは土星に限らずなんでR。では、ジークサターン!!


相変わらず「S.F.」人気は高いのでR……。

埼玉県／やまだまや

今週のさらし者でR



先日編集部に200通ものハガキが入った不審な小包を送り付けてきた東京都のホゥェアァ。女性スタッフが脅えるので、もうしないでね♥♥



未確認情報局

★「北へ。」には実写の高橋名人が登場するらしい。★長い間寝かせたのでヨーグルトは少し酸っぱくなっているらしい。（大阪府／GUY神）★DCの「サイキックフォース2012」にMr.マ○ックとユ○・ゲラーが登場するらしい。（青森県／床屋郎伊組）★レオ様人気に便乗して「ダイナマイト刑事ブリオ」というアクションゲームが出るらしい。決めゼリフはウインクしながらの「オリコカード、OK?」（大阪府／ANNE松本）

あて先&投稿のきまり

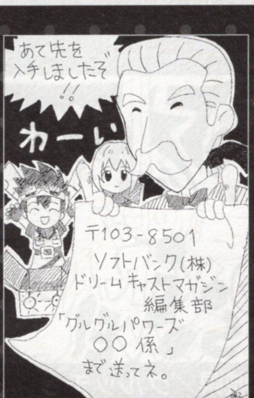
●イラスト・文字投稿とも必ずハガキ、もしくはハガキサイズの白い厚紙に黒一色で書いてください（文字投稿も原則的には黒インク。もしくは読みやすい色のペンで書くようにしてください）。ハガキより薄い紙は無効となる場合があります。イラストにスクリーントーンなどを使用する場合には、はがれないようにきちんと貼ってください。また、カラーイラストは現在募集していません。

●イラストは画材・ペンの種類は自由ですが、鉛筆書きはこすれて汚くなったり、読みにくくなる場合がありますので使用しないでください。文字投稿の場合も同様です。

●封筒によるまとめ送りはOKですが、その場合も必ずそれぞれのハガキの裏面に、郵便番号／住所（県名から省略せずに書いてください）／氏名／年齢／（ある人は）PN／電話番号／希望するドリームキャストソフトを明記するようにしてください。記入もれがあると採用されない場合もありますので十分注意してください。また、まとめ送りの際に他ページ宛てのハガキやアンケートハガキを同封する場合は、封筒の中身を明記してください。

今週は猫が選ぶニャ。まずはゲーセンで悔しい思いをした岩手のかまち へばると、高校生の青春を甘酸っぱいマンガに仕上げた広島の30円に500円の図書券を。昼下がりの平和な編集部を恐怖のどん底に突き落とした東京都のホゥェアァと、サターンラブな北海道の中村るーしあにはドリマガオリジナルグッズを贈るニャ! 受け取ってほしいニャ……ほしいネコ。





東京都／みなみ渚



週替わり読み物企画ページ

VoL. 10 習慣Bad

略して もゲモめ 第14回

きもちわるいゲームおたくが、モテまくるようになるために

面白くないコトを勝手にフかれて、そんで勝手に一人で笑われても……

笑顔の代わりの（笑）ならOK

もしも筆者が、なぜか地球最強の絶対権力を得て君臨した末「これからは私信や同人誌をふくめたあらゆる文書の中で、ギャグ等のあとに（笑）ってつけることを、いっさい禁ず。理由は、ダサいから。使った人は処刑す」などと言いだしたら、みんなは困るであろうか。インターネット上のヒミツの場所で、コソコソと文章の末尾に（笑）をつけてヤリトリをする、いつもは普通の社会人の仮面をかぶった人々。メールの（笑）のとこにモザイクかけて送信し、受け取った先のパソコンでモザイクはずして読んでコッソリ笑う、とかね。

現実には権力などぜんぜん持ってないにもかかわらず前回のこのコラムでそのようなオフレを出してしまった筆者のもとに、一通のメールが舞いこんだ。Oさんという学生さんからで（いちおうイニシャルでご紹介させていただきますが、今後筆者宛てにお手紙をくださる方が、コラムの中でその内容をネタにされる際に実名を出しちゃってもかまわんという場合は、そのむねご明記ください）、はげましのお便りというか、基本的に筆者の偏向しまくった極論にオッケーをだしていただいたみたいだが、ラストんとこに「使う場所さえ押さえてあれば、ぼくは（笑）は好きです、実際に笑ってるような情景が思いうかぶから」と添えてありました。お便り、どうもありがとう。

面と向かってるわけではない電子メールとか手紙とかによるコミュニケーションの場での、「悪意や敵意が無いよ」という表現としての、笑顔の代わりとしての（笑）の有効性。

Oさんがおっしゃりたかったのは、そういうことなのかも。

筆者は今のところ、パソコン通信というものをあんまり利用してない者ですので（読者のみなさん、メールに返事書かなくてスミマセン。ちゃんと読んではいます）、たとえばフォーラム上で初めて出会って、その後もメールでのみヤリトリするというコミュニケーションにとって「（笑）」という笑顔がけっこう大事なのかも、ってことに想像力がまわらなかった。コスプレ・イメクラの件のときと同じで、自分がしっかり体験したわけじゃないジャンルのことについてまで知ったかぶりでツベコベ云々したあげく、一部の読者の心を傷つけちまったのかもしれん。またかよ、進歩のねえ筆者だなってかんじですが、そうだったとしたら、ゴメン。

で、それも考えに入れて、もう一回つらつら考えてみたんですが、オレ、やっぱ個人的には（笑）って嫌いだわ。こっちからはなるべく使いたくないし、相手が使うぶんには、その相手にこっちがわりと好感を持ってる場合のみオッケーですが、よく知らない相手とかからもらった手紙とかに（笑）が多用されてると、どうかと思う。

（笑）を濫用する人にかぎってギャグセンスがない

それはたぶん筆者が心の冷たい人間であるからで、「そんな、よく知らないアナタにあんまり面白くないコトを勝手にフかれて、そんで勝手に一人で笑われても……」って気になっちゃうからなのだが。

なんか、けっきょくデリカシーの問題だって気もしてきたな。ほら、おたくってさ（筆者もふくめてだが）むやみと他人を怖れて自分のカラの中に閉じこもるか、逆に、あんまり面白くないことを、しかも相手に伝わってるかどうかを気にせずベラベラ喋り続けてるかの、どっちか両極端であることが多いじゃん？ Oさんの言うような「笑顔の代わりとしての（笑）」だったら全然問題ないんだけど、しかし統計を取ったわけではないのだが「（笑）」を濫用（すごくたくさん使う、って意味ですよ、念のため）する人にかぎってギャグとかのセンスがあんまりない人であるように思えてならん。気のせいかな。

話は前回の続きに戻る。なぜ、おたくだとモテないのか？　おたくでありつつモテるためには、モテるおたくになるためには、どうしたらよいのか？

それを考えるためには、そもそも「おたくとは何か？」ということから考えなくてはいかん。どんな戦いにおいても「自らを知ること」こそが、勝利へと導いてくれるものだ。

つうわけで、いきなり、おたくを定義してみたい。おたくとは即ち、実物よりも、実物を受けとめたときの自分の感覚よりも、データ化された情報のほうを愛するようになってしまった人間のことです、とする。

前回、SMの話を、ちょっとした。SM実践者というのは、いじめたりいじめられたり、痛かったり痛がらせたりすることに喜びを感じる人々である。彼らは、その喜びを体験するために他人を必要とするし、その他人への働きかけ、行動を必要とする。サディストAとマゾヒストBが出会って、お互いが相手の自分への働きかけをすごく気に入れば、そこに恋とか愛情といった感情が生じるであろう。

SM実践者とは別に、SMおたくと呼ばれる人々がいる。彼らは自分のお気にいりのSM画像や映像を収集したり、妄想をふくらませてSM小説やSMマンガを読んだり書いたり描いたりして、それでオナニーしたりする。SMに使う道具とかファッションとかに、象徴としての美を見出す人もいる。

SM好きとして、どっちが正しい、ということはない。どっちも正しい。それに「おたくでありつつ実践者」という人もたくさんいる。しかし、SMおたくでしかない人々は「SMを通して他人と出会う」ということは、あんまりない。出会わなくたっていいんである。だって「他人と出会う」ということは、裏切られることもありえる、ということだから。たとえばサディストAはマゾヒストBをとても気に入って愛してしまったが、Bの方ではAのイジメかたが全然気に入らない、とかそういう悲劇。だって、他人は、他人なんだもの。……という悲しい話にたどりついたところで、それでもキミはまだモテたいと思うのか？　まだ他人とコミュニケーションしたいと思うのか？　ってとこで、またもや次回に続く。

二村ヒトシ
1964年生まれ。AV男優で監督。著書に『すべてはモテるためである』（KKロングセラーズ）。読者のみなさんのこのコラムに対する感想、意見をお待ちしております。郵送なら編集部気付、Eメールなら筆者のアドレスYRIO3072@niftyserve.or.jpまで。



適当に描いたので本文とあまり関係ないイラストになってしまいました（笑）

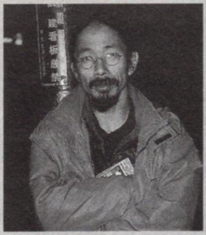
イラスト／鈴木みそ

Ending!

今年の夏あたり、本格的墨ブーム到来の予感

今週のニュース

次号、森本晃司氏登場



今世界中で最も注目されるアニメーションクリエイターと言えば、森本晃司氏。次週のこのコーナーはこの森本氏へのインタビューだ。映像作家・森本晃司への理解がさらに深まること間違いなし内容。ファンはもちろん、映像に興味のある読者は必読の企画だ。

ガラクタ頂上作戦 第18回

テレビを見ていたら警察の訓練がニュースで流れていた。日本刀を持った男が暴れているのを取り押さえる訓練だった。日本刀を持った男も迫真の演技で奇声を発しながら大暴れしていた。しかし、である。この男が入れ墨のプリントされたタイツを着ていたのである。まぁ、リアリティの追求が予算の都合でそんなタイツになってしまったのだろうが、何かドリフのコントみたいだ。しかもうっすらと乳首が透けていた。いやあ、



イラスト／町野変丸

ディープ・オタクカルチャーの世界

ライブハウス店員の腕には……「釣りキチ三平」の入れ墨

笑った。でも訓練で本物の入れ墨を入れるわけにはいかないので仕様がないか。でもそもそも訓練で入れ墨がある必要って何？

かなりファッションとして定着した感のある入れ墨であるが、まだまだ世間全体の評価は低いようだ。銭湯やサウナでもお断りのところが多い。入れ墨イコール暴力団なわけだ。バンドやっている友達と深夜、サウナに行く計画を立てると必ず一人タトゥーありがいて、行けないこともしばしば。

私はサウナや銭湯がとにかく好きなので、何度か入れ墨をあきらめた。入れてみたいのである、私も。

まぁ、一生残るものだから慎重にならなければならない。誤字脱字などあってはならない。海外でいざ入れてみたらあまりに絵が似てなかったので暴力事件にまで発展してしまったこともあるらしい。確かに似てないのは困る。温泉街で売っているパチモノのキャラクターグッズみたいで。

でもキャラクター物を彫って著作権で訴えられるのも嫌だな。「金払え」とかいわれるのは辛い。「払えないなら皮膚をはがす」とまでいわれる可能性もある。辛いなあ。

確かアメリカだと思ったが、クリスマスの日に恵まれない人に無料で入れ墨を入れるボランティアの彫師がいるらしい。ボランティアって何だ？　貧乏な子供が普段、入れ墨に憧れているのか。そしたらクリスマスにサンタの格好した彫師が来て、

「さあ。プレゼントだよ」

といって彫ってくれるのか。嬉しいか、それ。

昔、ライブハウスで店員さんと話していたらマンガの話で盛り上がった。その人は、

「俺、マンガ好きなんですよ。見てくださいよ、これ」

とシャツをまくった。

腕に『釣りキチ三平』の入れ墨があった。

笑った。本気で笑った。そして格好いいと思った。真似はしたくないが。

そういえば『エヴァ』の入れ墨の写真を見たこともあるぞ。そうだ、これからは好きなキャラクターの入れ墨を流行らせよう。コスプレよりわかりやすい。しかも一生消えないから、その作品、キャラクターに自分の人生の全てを捧げなくてはならないのだ。

よし、私は『仮面ライダーV3』の怪人ハサミジャガーの入れ墨を……、入れるのは少しためらうなあ。

鶴岡法斎
1973年生まれ。文筆家。編著書に『新世紀の迷路』『螺旋の薔薇』（アスペクト）『呪われたマンガファン』（ジャパンミックス）。次著は1月29日に発売予定（イーハトーブ出版）。

外神田ゲームあんそろじぃ 第4回

販売戦略担当の目がキラリ

ゲームショップの購入客の年齢層はパソコンショップの比ではない。幼稚園児が両親に連れられてやってくるかと思えば、お爺さんが囲碁タイトルを求めに来店する。



イラスト／花くまゆうさく

ゲームショップ、裏側の裏側

スタッフとの会話がヒントを生む

スタッフは多岐にわたる質問を受ける。購入客だけでなく、ソフトハウスでマーケティング業務に携わっている人になると、数多くのユーザーと接している様子が聞きたくてショップまで足を運んでくる。

「最近のお客様は、どういう傾向を好まれるのでしょうか？」

CD-ROMパッケージが定着してから、商品の外観はどれも大差がないように見える。一部のタイトルに限って言えば、キャラクターを正面から打ち出した、豪華パッケージ・変形パッケージもあるが、主流は音楽CDライクなそれだ。

マニアが売り込みにくるインディーズタイトルも、派手に宣伝しているブランドタイトルも、表面上は同じ。しかし、販売戦略を立案することが仕事という相手は、店員の言葉のハシバシに耳を集中する。

「ほ、本当ですか、それ」

相手がキラリと目を輝かせたのは、店員のこんな一言だった。

「こないだ、小学生から質問されたんだけど、このゲームのメッセージに漢字かどうかっていうのがあったな。やったことがない奴だったから、答えるのに窮したよ。どうしてそんな質問するんだって聞いたら、漢字のほうがカッコイイって言うんだな」

ゲームキャラの独り言や会話は、文字で表示されるのが普通だ。漢字を読むのも覚束ない小学校低学年であれば、それがひら仮名であることを望むだろう。しかし、高学年になればなるだけ、ひら仮名メッセージをダサイと感じるようなのだ。半導体が高機能低価格化すると、そんな対象ユーザーに合わせたメッセージを表記するタイトルが登場する可能性が見えてくる。マルチリンガルに英語・ドイツ語・中国語が出るRPGなら語学学習にもなるだろう。

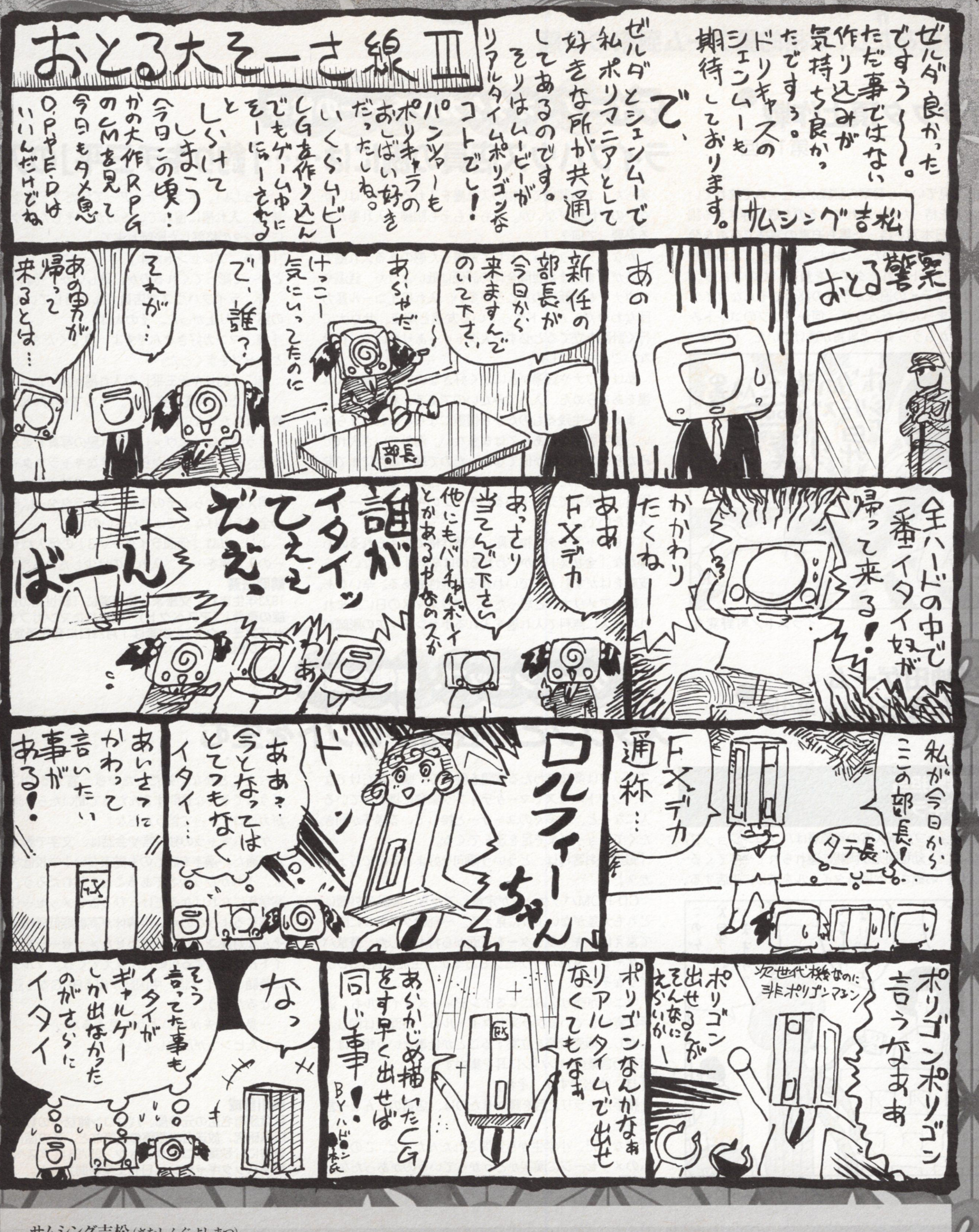
一見、工夫がないように見えるパッケージだが、こうしたヒントが反映している。

島川言成
秋葉原有名店の元幹部。パソコン雑誌への数多くの連載、玩具研究、放送台本原稿の執筆など、多方面にて活躍中。著書に『秋葉原コネクション　95/98』（アスペクト）、『秋葉原バックギャモン』（日刊工業新聞）など。

第10回

サムシング吉松劇場

今年はポリゴンギャル、大ブレイクの予感！



サムシング吉松（さむしんぐ よしまつ）
1965年大阪生まれ。アニメーションクリエイター。来春放映予定『十兵衛ちゃん』で、忙しい日々を送っている。最近はゲームレヴュアーとしても活躍中。

保存版

通信元年到来! ネットワークを使いこなして差をつけろ!

Dream Passport ハンドブック





ドリームパスポートはネットワークへの窓口

これまで高価な機器や、ちょっとした知識の習得が必要だったネットワークへのアクセス。モデムを標準搭載したドリームキャストと、そこに同梱されている「ドリームパスポート」は、そんな“通信の世界”を身近なものにしてしまった。今後、ドリームキャストが普及していけば、ネットワークを利用するということは、もっと日常的なことになっていくだろう。まさに、今年は“通信元年”なのだ。

おそらくソフトメーカーのクリエイターも、この機能を存分に生かそうと、開発に取り組んでいることだろう。そこで、我々ユーザーもいち早くネットワークを使いこなせるようになっておきたい。今回の特集では「ドリームパスポート」の使い方を中心に、実用的な知識やマナーについてまとめてみた。参考にしてほしい。

Part 1 ドリームパスポートをもっと使いこなそう 一問一答形式で徹底ガイド

ホームページの閲覧、メールの送受信、そしてチャットをサポートする「ドリームパスポート」。取説には書かれていない快適に利用するためのアドバイスを「Q＆A」形式でしていこう。



ドリームキャストの最初の通信用ソフトでもある「ドリームパスポート」。Ver.1.01となって（本パスワードとともに送付）若干改良されたものの、不便さを感じることもある。そこで、解決法や公表されていない操作方法を紹介。

Q 「取説」にないショートカット操作があるそうですが

A 閲覧の際に便利な2つの操作を教えます

●方向とXボタンで「戻る」「進む」

閲覧中、前後のページへの移動は右トリガーでメニューを出してから……としなくても、Xボタンを押し方向ボタンの左（上）で「戻る」、右（下）で「進む」ことができる。しかも速い。

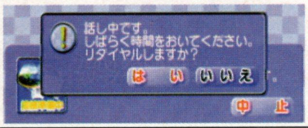
●「ジャンプ」中方向ボタンで履歴を呼び出す

「ジャンプ」のメニューで入力状態にあるとき、方向ボタンの左右でこれまで訪れたサイトのアドレス（履歴）を呼び出すことができる。これは電源を切るまで有効なコマンドだ。

Q リダイヤルがずっと続いてしまいます

A 3回以上リダイヤルしたらしばらく待つかリセットを

回線が混み合って接続できないまま、リダイヤルを3回すると、その後はすぐに接続しようとしてもつながらない。これはモデム部分の仕様なので、3分程度待つか、リセットしてしまおう。



Q 画面全体を見ることはできませんか

A VGA対応モードにすればフル画面で表示できる

「ドリームパスポート」はテレビ表示で見やすくするため、PCなどの約2倍の大きさになっている。だが、ページ全体を把握したり、画像などを見るときには困ることもある。しかし、VGABOXに対応しているこのソフトではその場合の表示用に“逆ズーム”ができるのだ。メニューで「ズーム」を選びYボタンを押す。テレビの場合、文字の判読はほぼ不可能なので注意。

Q よく使う言葉を何度も打ち込むのはとても煩わしいのですが、コピー機能はないの？

A 残念ながら「コピー&ペースト機能」はなし。ファンクションキーの機能を活用してみよう

「ドリームパスポート」のエディタにはコピーなどの機能がないため、頻繁に使う言葉も毎回打ち込まなければならない。そこで、あらかじめ文字列を登録しておけるF（ファンクション）キーを活用しよう。最初に登録されているのはアドレスを打ち込む際便利ではあるが、しおりなどの登録が多くなってくるとあまり使うこともない。自分が使うものだけを残し、あとは自分の名前やアドレス、頻繁に使用する言葉などを登録して使いやすいようカスタマイズするといい。ちなみに登録されている単語の意味は右のとおり。

F1 ………http://
「ht」というもので書かれていることを示す。

F2 ………www.
世界を網羅する画像通信方法を示す。

F3 ……….co
日本での組織分類で、企業であることを示す。

F4 ……….ne
組織分類で、ネットワーク機関であることを示す。

F5 ……….ac
日本の組織分類で、教育機関であることを示す。

F6 ……….or
日本の組織分類で、団体などであることを示す。

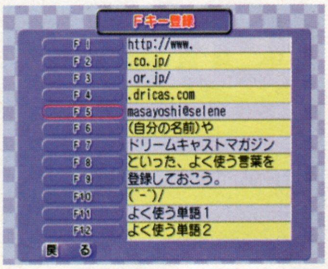
F7 ……….jp/
国名で日本を示す。ちなみにアメリカは必要ない。

F8 ……….com/
アメリカの組織分類で、企業であることを示す。

F9 ……….uk/
国名でイギリスに所在があることを示す。



登録は24文字（漢字なら12文字）までなのでアドレスなどは2つに分ける必要があるかも。





テレビではこのサイズでないとテキストがつぶれてしまう。だが、画像全体などを見たいなら…。

ズームでYボタン



ノーマルモードに戻るときは同じ操作で可。なお、VGAモードでもズーミング機能はある。

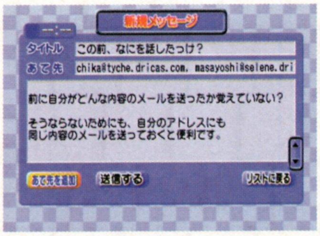
Q 送信したメールの履歴を残しておくことはできないのでしょうか

A 自分宛にもメールを送ってそれをセーブしておくしか……

送信したメールの履歴が残せないのも悩みの1つ。そこで「受信したメールを保存する機能」を使って工夫を。メールを発信する際、自分宛にも送信する。メールは1つのあて先にしか送れないと思っている人も多いようだが、アドレスとアドレスの間を「,」（半角と半角スペース）でつなげばよい。書いている途中で保存したいときも、この方法を応用してみよう。



「あて先を追加する」を使えば簡単。自分のアドレスははじめから登録されている。

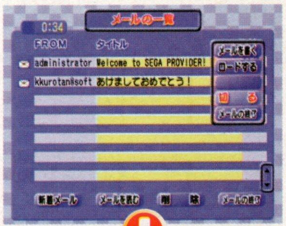


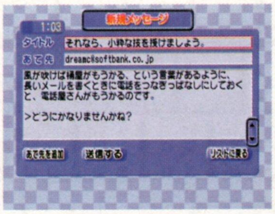
「あて先を追加」コマンドを使えば、「,」は自動で入力してくれる。手動の場合は忘れずに。

Q 電話代が気になってゆっくりとメッセージを書くことができません

A 長文を書き込むときには回線をいったん切断するように心がける

回線をつなぎっぱなしということは、要は長電話をしているのと同じこと。文章作成に時間がかかりそうなら回線をいったんオフにしてからメッセージを作成し、完成した後で再接続して送信することをおススメしたい。ちなみに回線がオフのまま「送信する」を押すと、再接続と送信がいっぺんにできて便利だ。



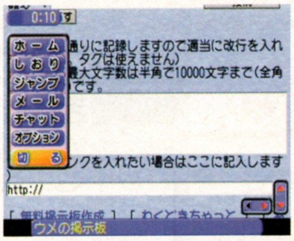


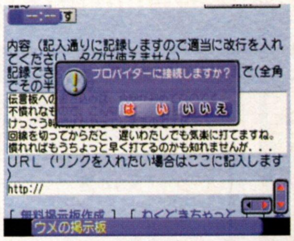


回線をつないでいる総時間数は左上に表示。参考にしよう。

伝言板への書き込みも「切って」できるのだ

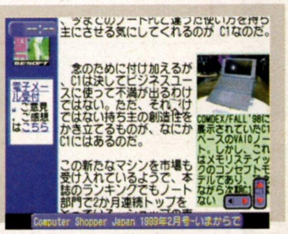
同様に、掲示板（BBS）への書き込みも、接続を切ってメッセージを作成して後から送信、という技が、Ver.1.01から可能になった（初期バージョンではクリアされてしまう）。ごく短いメッセージなら接続したまま書き込んでもかまわないかもしれないが、ちょっと時間がかかるかなと思ったら、やっぱり回線切断と再接続の手順を踏んだほうが登録などに間違いが起こらないだろう。再接続に少々時間がかかるのが面倒だけど……。





じっくりと読むときも「OFFライン」で

読み込んだページのデータは本体内のメモリに一時的に記録されるため、完全に読み込みが完了したら回線を切断しゆっくり読むのも節約のアイデア。リンクなどにジャンプする操作をすれば、また接続される。



Q 画面がちらついて困るのですがテレビのせいなのでしょうか

A AVケーブルに代え、S端子ケーブルを使ってみましょう（セガ）

テレビそのものの性能でも若干の違いはあるが、セガ・プロモーション部からのおススメは同梱のケーブルに代え、「S端子ケーブル」を使ってみることだそうだ。確かに、にじみなどは抑えられるため、細かい文字の判別が多少しやすくなる。



違いはわずかとしか言えないが、にじみなどが抑えられるので文字の見やすさは少しアップ!?



VGA対応のPCモニタを持っているなら、あと7,000円の投資でかなり鮮明な画像が。

Q いちいちメモをとらなければならないのは面倒なんだけど

A 画面ごと撮影してしまうしかない？

外部記憶装置としてはビジュアルメモリしかないDCでは、読み込んだ情報を保存しておくことができないため、必要な情報はメモを取っておかなければならない。そこで、最も単純な方法としてはビデオに接続して記録するという手が考えられる。しかし、保管や整理の点から合理的とは言えない。

そこで、デジタルカメラなどを使うことが多いユーザーならば、この機会にビデオプリンターを導入してしまっては？　各社の製品は低価格機でも実売価格が5万円程度と値は張るが、ワンタッチで画面をプリントできる便利さはかなりのもの。まあ、手間を惜しまなければ100円のペンで済むけれど。



デジカメやビデオ入力からの映像を手軽にプリント（オリンパス・キャメディア／64,800円）。

Q コントローラで文字入力は大変! 何か方法は?

A キーボードを使えば楽勝!?

コントローラでの文字入力に限界を感じたら、別売のキーボードがオススメ。変換作業はこれで完璧!



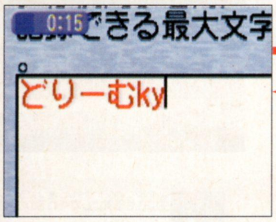
キーボード使いこなしマニュアル

キーボードによる日本語入力に関しては、「ドリームパスポート」のマニュアルには明記されていない。ここでまとめて紹介しよう。

全角と半角の違いを把握しよう

全角モード

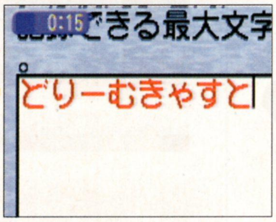
ローマ字入力



アルファベット配列に慣れている人はローマ字入力がオススメ。半角/全角キー(①)で全角にし、英数キー(③)を押す。

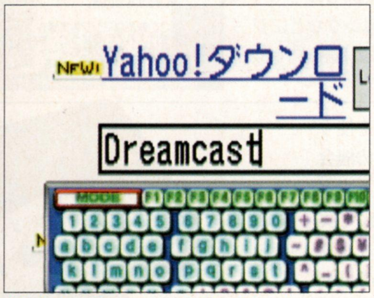
②→ ←③ 任意に切り替え可能!!

かな入力



かなで入力したければ、半角/全角キー(①)で全角にし、ひらがなキー(②)。数字入力は、英数キー(③)で切り替える。

半角モード

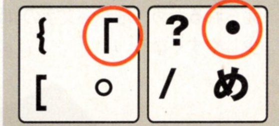


英数字を打ち込むときは、基本的に半角文字で。メールアドレスなどを全角で打つとエラーとなってしまう。

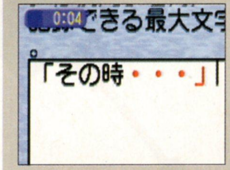
今さらかもしれないが、文字入力には全角と半角の2種類がある。電子メールアドレスやURLを打ち込むときは、全角ではなく半角を用いるのはご存じのとおりだが、これをキーボードで切り替えるには、半角/全角キー(①)を押すだけでよい。赤い文字は全角、黒い文字は半角と覚えよう。

余談だが、Windowsパソコンと同じ操作(Alt+半角/全角キー)でも、モードの切り替えとなる。

CHECK! 「」や"・"はどうやって打つ?



❶全角モードで
❷かな入力にし、
❹Shiftキーを押しながら入力



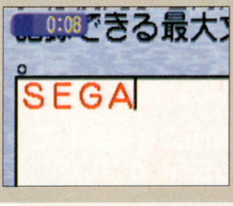
「」や・などの、キーの右上隅に印刷してある記号などを入力する場合は、半角/全角キー(①)で全角にし、ひらがなキー(②)でかな入力モードに切り替えて、Shiftキー(④)を押しながら入力する。英字入力に戻す場合は、英数キー(③)を押す。

CHECK! 全角のアルファベットはどうやって打つ?

現状では不可能! コントローラで入力せよ!

実は、キーボードで英数字の全角入力はできない。どうしても打ち込みたい場合は、その部分だけコントローラによるソフトキーボードに頼るしかないのが現状。





信じられないが、これが現実。次のバージョンアップに期待しよう。

※ドリームキャスト・キーボード/発売中/4,500円

知って得する小技いろいろ

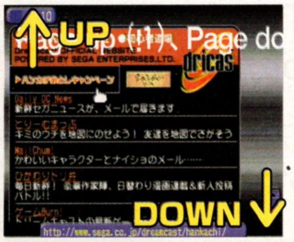
ここではキーボードに関するちょっとした裏技を紹介しよう。知っていると便利なので、諸君のインターネットライフに役立ててくれれば幸いだ。慣れればコントローラがなくても操作できるようになるぞ。

S1（⑨）とS2（⑩）が、それぞれLRトリガーに対応！



通信中にLRトリガーを押すと「ドリームパスポート」のさまざまなメニュー項目を呼び出すことができるが、いちいちコントローラに持ち変えなくてもS1キー（⑨）、S2キー（⑩）がそれぞれLRトリガーに対応している。表示を消したい場合は、もう一度同じキーを押せばよい。なお、S3キーは本ソフトでは未使用だ。

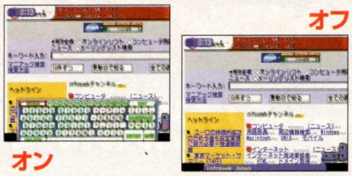
Page up（⑪）、Page down（⑫）で、上下にスクロール！



ページをスクロール表示させるにはコントローラのアナログキーを用いるが、上下のスクロールに関してのみ、Page upキー（⑪）、Page downキー（⑫）でも操作可能だ。これは意外に便利なので覚えておこう。

ただし、キーボードだけで左右のスクロールを行うには、矢印キー（⑥）の左右を使うしかない。

Pause（⑬）で、キーボード表示が消せる！

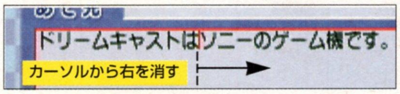


文字入力中、画面のソフトキーボードが邪魔に思えたことはないだろうか？　実はバージョン1.01から、Pauseキー（⑬）でこのキーボードを消すことができるのだ。キーボードユーザーはぜひバージョンアップを。

Back space（⑧）と、Delete（⑭）の違いは？



Back space
Back spaceキー（⑧）は、カーソルから左の文字を消す。文字消去に関しては、Back spaceキー（⑧）が一般的。



Delete
カーソルから右の文字を消すのが、Deleteキー（⑭）。吸い込まれるように文字が消えていくぞ。

コントローラがなくても操作OK！

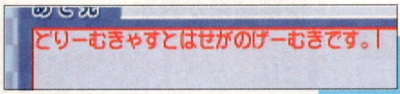


カーソル移動は矢印キー（⑥）
決定ボタンはEnter（⑦）
キャンセルボタンはEsc（⑮）

コントローラでは方向ボタンでカーソルを移動、Aボタンで決定、Bボタンでキャンセルだが、キーボードでは、カーソルの操作が矢印キー（⑥）、決定がEnterキー（⑦）、キャンセルがEscキー（⑮）となる。

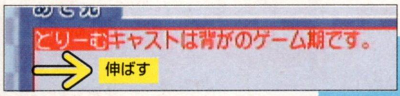
効率よく入力するためのコツ

「ドリームパスポート」は単語ごとに入力・変換するしかないと思われがちだが、ワープロのように一気に文章を打ち込み、それから文節ごとで変換するという変換方法も可能なのだ。ここではその変換プロセスと、キー操作を伝授しよう。キーボードとこの方法で、入力効率は飛躍的にアップすること間違いなし！　ちなみに、ローマ字入力でもかな入力でも、どちらでもOK。



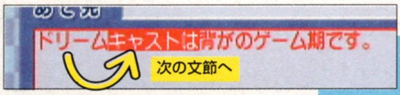
一気に入力！
変換したい文章を一気に打ち込む。あまり長いと変換が大変なので、ある程度の長さで区切るのがコツ。

スペースキー（⑤）で変換！



矢印キー（⑥）の←→で文節伸縮
スペースキー（⑤）を押して変換。文節の区切り位置を、矢印キー（⑥）の←→で調整する。

スペースキー（⑤）で変換！



矢印キー（⑥）の↓で決定、次の文節に移動
スペースキー（⑤）を押して正しい文字になったら、矢印キー（⑥）の↓を押すと決定。次の文節に移動する。

矢印キー（⑥）の↓で決定！

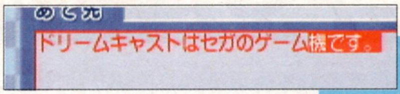


希望の文字になるまで変換
正しい文字になるまで、スペースキー（⑤）を押して変換。文節の区切り位置は、矢印キー（⑥）の←→で調整だ。



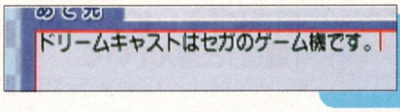
矢印キー（⑥）の↓で決定
一発で正しく変換されていたら、矢印キー（⑥）の↓を入力。間違えたらEscキー（⑮）で戻れるぞ。

スペースキー（⑤）で変換！



希望の文字になるまで変換
正しい文字になるまで、スペースキー（⑤）を押して変換。Enterキー（⑦）を押せば、文章全てが決定されるぞ。

Enterキー（⑦）で決定！



完成！

文字候補はスペースキーと（⑤）Back space（⑧）を活用せよ！

気 ⇄ 木 ⇄ 樹 ⇄ 機（→スペース　←Back space）

「き」など、候補がたくさんある文字は、スペースキー（⑤）を連打しがち。勢いよく押しすぎて、通り過ぎてしまうこともしばしばあるだろうが、実は変換中にBack spaceキー（⑧）を押すと、前候補に戻ることができるのだ。これで効率アップは間違いなし。覚えておこう。

特殊記号は「きごう」で変換

〒※☆×◎÷♂
【】ゞ…∞≦≠

特殊記号は、「きごう」と入力して変換する。よく使う記号はFキー（⑯）に登録しておくといいぞ。

ローマ字で小さな平仮名は？

「ぁ」→ L A　または X A
「っ」→ L T U　または X T U

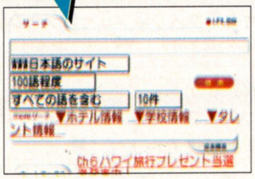
ローマ字入力モードで「ぁ」「っ」などの小さな平仮名は、上の例のように、頭にLかXをつければOKだ。

Q ホームページってどうやって探せばいいの？

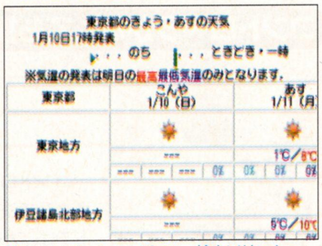
A 見たいページを検索できるホームページがあります

数あるホームページから、自分が見たいページを探す時に使うのが検索エンジンだ。これは、見たいホームページをリストアップしてくれるホームページのことで、ディレクトリ型、ロボット型の2種類がある。ディレクトリ型とは、階層化された情報を、大きなカテゴリーから小さなカテゴリーへ（例えば「犬」の場合、生物→動物→ペット→犬）たどっていくことで検索するタイプ。一方のロボット型は、見たい情報のキーワード（例えば「犬」）を入力、検索することで、その言葉が含まれたページがリストアップされるタイプだ。

キーワードで探せ！



ディレクトリ型でも探したい情報をキーワードにして入力し、検索できる。



検索エンジンのページでは、検索以外にもニュースや天気予報なども見ることができる。

ディレクトリ型

長所
- 目的のページを探しやすい
- 特に目的のページがない場合でも、興味のあるジャンルを選んでいくことでホームページを探せる

短所
- 検索結果の数が少ない

ロボット型

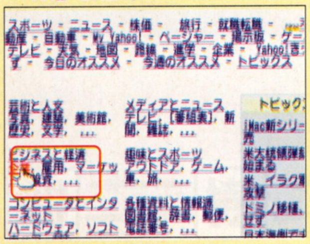
長所
- 詳細な情報や、固有名詞の検索に強い
- 検索結果の数が多い

短所
- 同じホームページが重複して検索されることがある

検索してみよう！ ―セガのホームページを探すには―

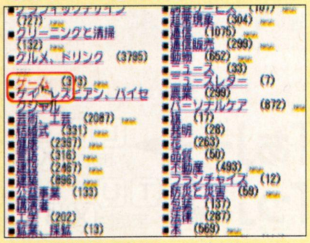
ディレクトリ型(Yahoo! JAPAN)の場合

①「ビジネスと経済」の「企業」を選ぶ



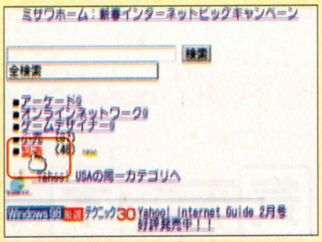
目的はセガという企業のページ。ここでは、画面上の「企業」をクリックしよう。

②「ゲーム」を選ぶ



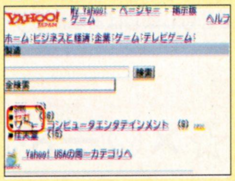
企業の業種が表示される。セガはゲームメーカーなので、「ゲーム」をクリックする。

③同様に「テレビゲーム」、「製造」と選んでいく

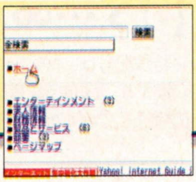


②の次に表示される画面で「テレビゲーム」を、写真の画面で「製造」をクリックすると……。

④「セガ」を発見！



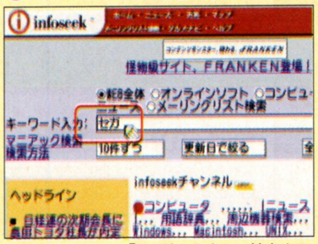
ゲーム機を製造している各社が表示される。「セガ」をクリックしよう。



「ホーム」をクリックすれば、トップページに行ける。下にはセガのホームページの内容も表示されている。

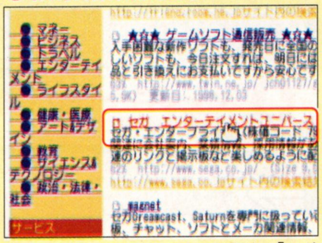
ロボット型(infoseek)の場合

①キーワードを検索



キーワードとして「セガ」と入力して検索する。なお、この方法はディレクトリ型でも使える。

②検索結果が表示



リストの中から、目的のページを探す。「セガ エンターテイメントユニバース」がそれだ。

見つからない！ そんな時の検索テクニック

●キーワードを変えてみる
キーワードを、調べたいものから連想される言葉に変える。例えば、ゲームキャラの検索をする場合、キャラ名だけでなく、ゲーム名でも試してみよう。

●半角と全角の両方で探す
数字やアルファベットは、通常は半角文字で検索する。検索結果に不満がある時は、全角で試してみるといい。しかし、カタカナは必ず全角を使うこと。

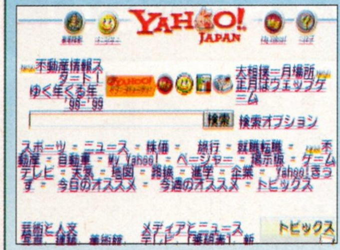
●表記を変えてみる
「TV」と「テレビ」、「バイク」と「オートバイ」、「バーチャル」と「ヴァーチャル」のように、キーワードを同義語に変更する。「缶詰」と「缶詰め」のように、送りがなも変えてみよう。

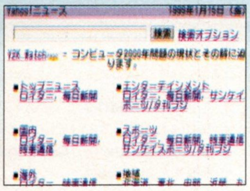
●「〜と〜」、「〜か〜」で探す。
「AとBを含む」で探すand検索、「AかBを含む」で探すor検索を使う。機能や使い方は検索エンジンにより異なる。

欲しい情報はここで探せ！オススメ検索エンジン

YAHOO! JAPAN ディレクトリ型 http://www.yahoo.co.jp/

多彩なコンテンツは一見の価値あり





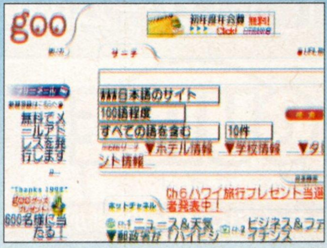
ニュースのページには、さまざまな分野の情報が、一堂に会している。

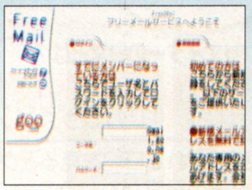
ディレクトリ型の定番ともいえる検索エンジン。厳選されたホームページが登録されているため、検索の結果の数は多くはないが、検索されたページの解説文がつけられているために、非常にわかりやすい。ニュースや天気予報、スポーツ速報などのコンテンツも多彩で、中にはテレビ番組表を見られるページも用意されている。特にニュースページが充実しており、国内外の話題はもちろん、地方新聞が報じるニュースも読めるのだ。

goo ロボット型 http://www.goo.ne.jp/

1700万のURL情報を多彩な機能で検索できる

国内1700万URLの情報検索に加え、海外のサイトやニュース・雑誌記事、書籍情報、企業情報と検索メニューは実に多彩。有名人（有料）やホテル、学校などのデータベースも充実している。ホットチャンネルではニュースからエンターテイメントまで、最新情報を提供、ch5ではゲーム情報も楽しめる。無料のメールアドレスがもらえ、gooのページが見られる環境なら、どこでもメールを読めるフリーメールも人気を集めている。



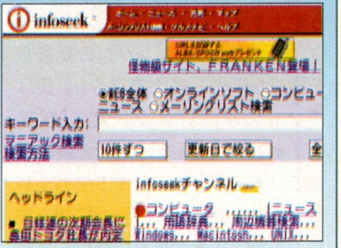


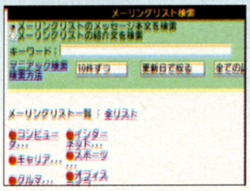
登録するだけで、手軽にメールアドレスがもらえる無料サービス、フリーメール。

infoseek ロボット型 http://www.infoseek.co.jp/

豊富なデータベースで詳細な検索が可能

トップページの検索ボックスから、ホームページだけでなく、コンピュータ用語やメーリングリストの検索もできる。さらに、「おいしいラーメンの作り方」など、日常に使う言語感覚に即したフレーズでの検索や、詳細な検索条件の設定も可能だ。また、キーワードに合わせた検索のヒントやトピックス、リンク集を表示。目に留まった項目をクリックすることで、検索した項目だけにとどまらない、さまざまな情報を提供している。

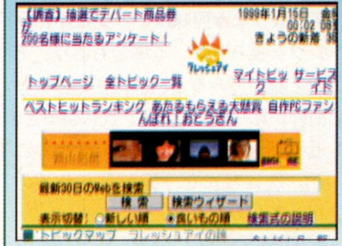


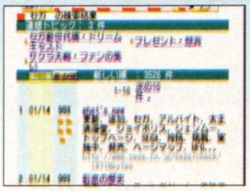


メールによる情報交換の場、メーリングリストの検索サービスも用意されている。

フレッシュアイ ロボット型 http://fresheye.toshiba.co.jp/

情報の「鮮度」を重視した検索が魅力





あくまでも目安ではあるが、％表示は、情報の新鮮さや検索内容の合致度を示す。

検索データベースが6時間ごとに更新され、1カ月以内に更新、もしくは新着のホームページの情報だけを検索できる。そのため、検索の結果、閉鎖されたホームページが現れるのは約2％とのこと。検索結果も、過去1週間の更新（新着）ページを表示する「新しい順」、検索内容の合致度を重視した、「良いもの順」から選択できる。なお、高度な検索に必要な、検索式を自動作成する検索ウィザードは、ドリームパスポートでは動作しない。

より詳細な情報をお望みのあなた、こんな検索エンジンはいかが？

上で紹介した検索エンジンは、いわば汎用のもの。インターネットには、地図で場所を探したり、鉄道のルートを調べたりできる、特定のジャンルの専門家的な検索エンジンも存在する。これらの検索エンジンを使えば、検索の手間が省けるし、より詳細で信頼性の高い情報を入手できるのだ。ここでは、ある特定の分野に特化した2つの検索エンジンを紹介しよう。

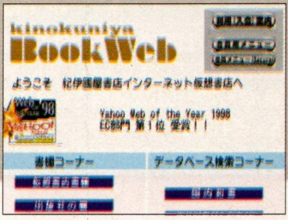
TINAMI http://www.tamon.co.jp/TINAMI/

アニメやマンガ、同人誌などを扱った、個人のホームページを検索できる。カテゴリー検索や、ジャンル別検索（試験公開中）が魅力。



紀伊國屋書店インターネット仮想書店 http://bookweb.kinokuniya.co.jp/

本の検索ができるページで、出版元や著者、価格、ISBNコードなどが調べられる。会員になれば、欲しい本をページ上から注文できる。



Q メーカーの公式サイトは飽きちゃった もっと面白くてタメになるホームページを教えて!!

A それではこんなところはどうかな？ ゲーム関係からそれ以外のところまでオススメサイトをご紹介！

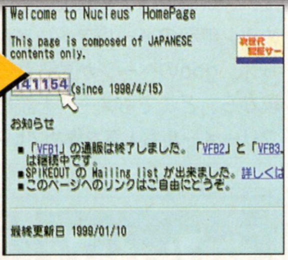
GUIDE 1 ゲームクリエイター個人サイト

●ガイド●
ゲームクリエイターの素顔が見られるかも!?

メーカーオフィシャルの情報だけでは、もう物足りなくなっている人もいるんじゃないかな？　そんな人にオススメなのが、ゲームクリエイターが個人で運営しているサイトだ。メーカーオフィシャルではなかなか出せない情報や、クリエイター個人の情報もあったりと興味深いものだぞ！

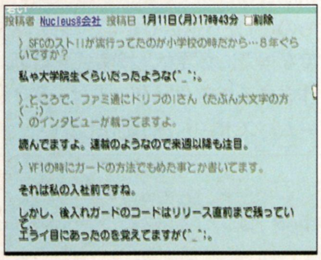
バーチャクリエイターの日常とは？
Nucleus' HomePage

◆頻繁に更新される日記を見るとクリエイターの日常がわかる
◆他クリエイターとのリンクも豊富
◆ちょっと（？）濃い情報も

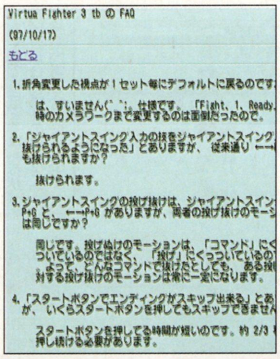


http://www1.sphere.ne.jp/nucleus/

このサイトの制作者は、ドリマガのインタビューでもご登場いただいている「バーチャファイター３」のプログラムディレクター、「スパイクアウト」のチーフプログラマーである加来徹也氏。ページはテキストをメインとしていて、ドリームキャストで見ていても快適。更新が頻繁に行われる日記や掲示板を見ると、氏が普段どんな業務や日常を送っているか、どんな仲間がいるかがわかって、なかなか興味深い。文章中にリンクが張られている場合もあり、そこを覗いてみると、またさまざまなものが見られるだろう。氏によると、近々新しい項目も追加するとのこと。次はどんな一面が見られるのか、楽しみだね。



直接クリエイターから返事がもらえるのも、こうした個人運営サイトならではのもの。



「Virtua Fighterいろいろ」の項目では、よく聞かれる質問をQ&A形式で答えている。

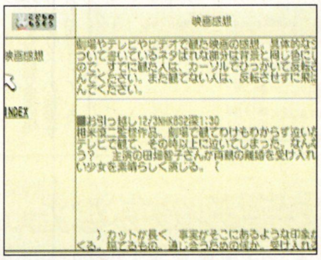
バロックの産みの親のページ
こどものもうそう

◆数多くの映画評がある
◆他サイトでは味わえない、独特の雰囲気のページ
◆他クリエイターとのインタビューも必見モノ

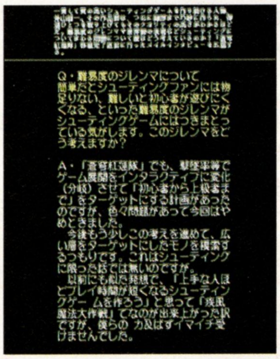


http://www.asahi-net.or.jp/~IH9K-YNMT/

独特の世界観で一部のユーザーから絶大な人気を誇っている「バロック（開発元：スティング）」の総監督を務めた米光一成氏のサイト。氏はかなりの映画好きで、文芸誌「鳩よ！」のchinemaコーナーを執筆されているほど。このサイトでもテレビ、劇場公開された映画の感想を読むことができる。また、都市にはびこる噂を調査したコラム「Urban Legend」、写真と文で綴る「Positive Poem」、語尾の“かしら”を追った「Kasira1217」など、他のサイトでは見られない独自のテーマで書かれたページも。このサイトを読んだ後は、何やらえも言われぬ、まさにサイト名通りの“もうそう”が頭に浮かんでしまいそうだ。



スティングのホームページ（http://www.sting.co.jp/）も氏が携わっている。見に行くべし。



他にも、こうしたクリエイターの方へのインタビューも掲載されている。リンクもたどってみよう。

ページ制作者より一言

最近は、日記のページ以外の更新が殆ど行われていませんし、特に「裏情報」なんてものがある訳でもありません。それでも、ゲーム作ってる奴の日常、なんてのに興味のある方は覗いてみてください。あと、Dream Passport で掲示板の方に書き込みをすると、普通とは違った事になる細工がしてあるので、試してみてください。

Nucleus（加来徹也）

ページ制作者より一言

「こどものもうそう」のコンテンツは、日々記録、ゲームやいろいろなモノを創る人へのインタビュー、都市伝説と怪談と謎、猫の革命の庭、1999年の夏休み計画、リンク集、となっております。この文が掲載されるころには、ゲームをデザインする、というコーナーも新設されていることでしょう。

よねみつかずなり（スティング）

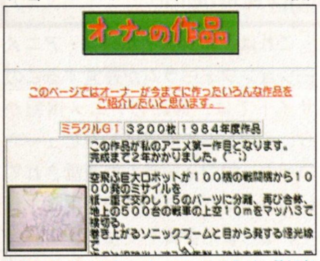
パソコン界でも有名!?
OWNER'S HOMEPAGE

◆作者の作ったアニメーションがいろいろみられる
◆パソコンを持っている人は
“さなえちゃん”も必見



http://www1.raidway.or.jp/~a1_nishi/

ここは「探偵神宮寺三郎」シリーズのディレクターである西山英一氏のサイト。ゲームの情報はあまりないが、ペーパーアニメーションやパソコン界ではちょっと有名なアニメーションプログラム（Windows95版）「さなえちゃん」など、氏の作品が紹介されている。モノ作りへのこだわりをうかがい知ることができるかもしれないぞ。



作品はすべてビデオになっているそうだ。希望者はメールを出してみよう。



さなえちゃんというキャラのとある行動をアニメーションにしたもの。動作の細かさに作り込みを感じます。

質問に直接答えてくれるよ
スター(ばぐばぐ)プログラマー

◆リアル麻雀アドベンチャーのファンは必見
◆美少女ゲームの話題も豊富
◆リンクにも注目

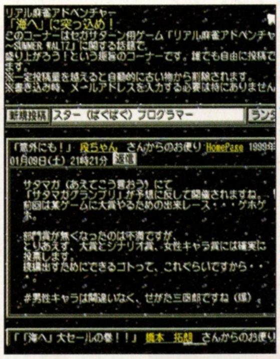


http://www02.so-net.ne.jp/~starprog

リアル麻雀キャラを使ったアドベンチャーゲームの秀作「リアル麻雀アドベンチャー」のディレクター、星野正幸氏のサイト。とにかく同作の話題をするならココ。もちろん、星野氏自身も話題に加わっている。他にも、美少女ゲームの話題や、そのリンクも豊富に掲載。ユーザーの希望の多い続編も、今から要望を送ると反映されるかも!?



右上のCONTACT！をクリックするとこのページに。グラフィックは干支をモチーフにしたもの？



またオールクリアしていない人は必見の掲示板。書き込むときには礼儀正しくしていねいな文章で行おう。

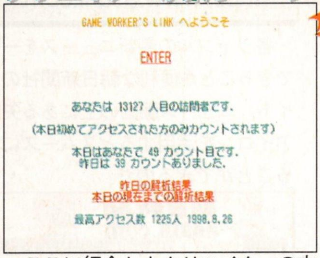
ページ制作者より一言

このホームページは私の個人趣味で運営されています。データイーストで神宮寺を作るという本業のかたわらで楽しんでいる私の『もの作り』の趣味をご紹介しています。ごく一部で話題(笑)の「さなえちゃん」シリーズや過去に作ったアニメ作品、ゲーム開発の苦悩を綴った日記などをご紹介しています。ぜひみなさん気軽に遊びに来てくださいね。 (西山)

ページ制作者より一言

ここは【リアル麻雀アドベンチャー「海へ～SUMMER WALTZ」】の話題を中心に、いろいろな美少女ゲームに関する話題で盛り上がろうというホームページです。「海へ」に関しては特設コーナーを設け、掲示板や極秘情報コーナー等があります。業界関係の方もぜひどうぞ(笑)。 (星野)

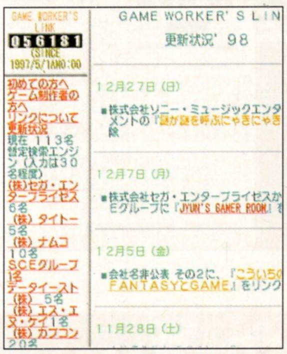
and more one
クリエイターが集うページ
GAME WORKER'S LINK



http://web1.tinet-i.ne.jp/user/osapan/game/index.htm

ここに紹介したクリエイターの方以外のサイトにも行ってみたいという人は、このサイトを覗いてみるといいだろう。ここには国内ゲームメーカーに勤務している方や、フリーでゲーム開発に携わっている114名のクリエイターのサイトへのリンクが簡単なコメントといっしょに紹介されている。どれも個人で運営されているだけあって、かなり個性的なサイトばかり。

好みのメーカーの方やコメントで気に入ったサイトを見に行ってみよう。登録されている数も、日々更新されるので時々見に行くのをオススメしたい。



ページ制作者より一言

はじめまして、osapanです。このサイトがみなさんのブックマーク代わりに利用されるよう、これからも少しづつではありますが、リンクを増やしていきたいと思います。また、ゲーム制作者の方の自薦、および皆様からの情報も合わせてお待ちしています。 (osapan)

一休みコラム クリエイター系ホームページの楽しみ方

ゲームクリエイターの方は、四六時中ゲームをやっている、というわけじゃない。それぞれの個人的な趣味をお持ちで、それが色濃く出ているのが個人サイトの面白いところ。もしかしたら、これがあのゲームのもとになっているんじゃないかな、と思わせるようなこともしばしばあるぞ。そして、オススメするのが、そのクリエイターの方が張っているリンク先へも行ってみること。リンクは、たいてい知り合いの方や同じ趣味を持っている人が制作しているサイトにつながっているので、さらに面白さが広がっていくはず。また、掲示板やメールアドレスを公開している方が多いので、ゲームの感想や質問を送ってみると、ちゃんと返事を出してくれる場合が多い。ただし、失礼がないよう、礼儀正しく書き込みをするのが最低条件だ。

GUIDE 2 ニュース系情報サイト

インターネットにあふれる情報はココでゲット

インターネットは、更新された最新の情報をタイムラグなしで伝えられるのが最大のメリット。そのため、出版社や新聞社はもとより、インターネットを専門にニュースを提供するサイトが数多くある。ここでは、その中からオススメのニュースサイトをいくつか紹介していこう。

濃さと速さを両立 GAME SPOT

◆取材即掲載の速さがウリ
◆編集担当の濃さが記事に反映
◆ドリームキャストマガジン、ザ・プレイステーションもバックアップ



http://www.zdnet.co.jp/gamespot/

まずは手前味噌ながら、ドリマガ編集部のすぐ隣で制作している「GAME SPOT」をご紹介。

ここでは7つのカテゴリーにわかれて情報を掲載しているが、一番のウリはやはりニュース。取材を行ったものは、その日のうちに掲載することを原則としていて、とにかくその情報の速さは業界随一。各ニュースの見出しには、「DC」「SS」などプラットホームなどを示すアイコンが付けられているので、探したい機種の情報がすぐにわかるようになっている。情報更新もほぼ毎日行っていて新鮮さは抜群のもの。また、取材には我がドリマガや姉妹誌、ザ・プレイステーションもバックアップしている。他にも、担当編集者の濃さがよく伝わってくるコラムや、ツボを突いた質問で面白さが伝わってくるインタビューも必見。まさに速さと濃さを両立して、ゲーム情報を伝えているニュースページだ。

NEWS



INTERVIEW



新創刊のg M編集長、桑原氏のインタビュー。他にもアーベル菅野ひろゆき氏なども掲載。

COLUMN



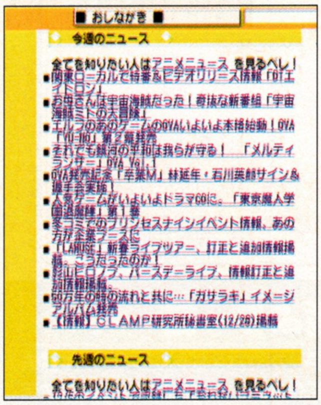
ここまでくるとともはやゲームに対する執着心すら感じられるコラム。全ユーザー必見モノ。

アニメ情報はココでゲット ANIME FAN

◆細かな取材で情報濃密
◆電子メールでも情報配信
◆ホームページ購読者になればさらに多くの情報が手に入る



http://www.nifty.ne.jp/animefan/



更新はほぼ毎日行われている。更新情報が毎週配信される無料のサービスを使うと便利だぞ。

これは、ニフティサーブ・アニメーションフォーラムが運営するこのサイトでは、最新のアニメ情報から、イベントや声優インタビューやコラム、同フォーラムで運営されているファンクラブの情報が掲載されている。また会費を支払い、購読者メンバーに入ると、さらに詳細な情報をゲットできる。1月まではオープン期間中でニフティサーブの会員であれば無料で見ることができる。また、電子メールによる情報配信も実施。1週間に一度、ホームページに掲載される一覧が届けられるぞ！

社会の動きをキャッチするならやっぱり新聞社！

NIKKEI NET

http://satellite.nikkei.co.jp/

日々の経済や株価情報を手に入れるなら、日本経済新聞社が運営するこのサイトをチェック。電子マネーなど注目の電子商取引も独立したカテゴリーで紹介している。



asahi.com

http://www.asahi.com/

各ジャンルの最新ニュースを一覧できることが便利な朝日新聞社のサイト。ニュース画面の上にある矢印アイコンを活用するとスムーズに見ることができるのだ。



ページ制作者より一言

カセットビジョンからドリームキャストまで、8インチフロッピーディスクからGD-ROMまで、日本のゲーム史をリアルタイムに歩いてきた編集者が最新ゲーム情報をご紹介しています。また、なぜかセガ情報へは「愛」があるそっ(笑)。インターネットの速報性を生かし、「濃い」情報を世界一速く貴方にお届けします!!

（担当：原）

※上記「INTERVIEW」は"SPECIAL"から見ることができるものもあります。

GUIDE 3 日常情報系サイト

●ガイド●

出かける前はココをチェック！

ここでは、出かける前にチェックしておくと便利なサイトをご紹介。しおり登録必須だぞ。

ジョルダン株式会社

http://www.jorudan.co.jp/

行きたい駅名を入力するだけで、最短経路や運賃を調べることができる。同社では、時刻表にも対応したパソコン版ソフトも販売している。



マップを見ながら地域別にも、駅名を入力しても検索できる。



例として、編集部のある水天宮前から秋葉原までを検索してみた。もちろん、全国の駅名でも検索できるぞ。

防災気象情報サービス

http://tenki.or.jp/

ここでは気象庁発表の地震や津波、台風の情報を手に入れることができる他、全国の今日、明日の天気、最高気温、最低気温など、一般的な気象情報を掲載している。また、登録すると知りたい地域の天気予報がメールで送られてくる配信サービスを無料で行っている。



他にも気象衛星ひまわりやアメダス、天気図の映像が見られる。

MapFan Web

http://www.mapfan.com/

サターン版「大運動会」でも知られるiPCが販売している「MapFan」のウェブ版サイトがコレ。住所や郵便番号、駅名、有名スポットからその場所の地図を表示することができる。左にあるランドマーク一覧をチェックし再表示ボタンを押すとその情報も見られて便利。



上の操作をするとランドマークごとに決まった色のピンが立つのだ。

GUIDE 4 ショッピング&懸賞サイト

●ガイド●

インターネットでモノを手に入れる

インターネットで手に入れられるのは情報だけじゃない。買い物も懸賞も家にいながらできる！

クロネコ探検隊

http://tanken.kuronekoyamato.co.jp/

ヤマト運輸が運営する、インターネットショッピングができるお店を検索できるサイト。登録されている店舗数は1,000を超え、欲しい商品のジャンルや、キーワードからの検索ができる。どの店も代弘可能な宅急便での取り寄せが可能だ。



店名や地図を見ながら地域で検索することも可能。便利だぞ。

とくとくページ

http://tokutoku.com/

個人運営サイトながら、じつに膨大な量の懸賞実施サイトを紹介している。最新の情報から、それ以前の情報はジャンルごとに分けられ掲載。それぞれには簡単な内容紹介の他、応募しめきりも表記されているので、応募できるかがひと目でわかるようになっている。インターネット懸賞のノウハウを掲載したページもあるので、まずはそれを見てみよう。



このサイトでもメールで最新情報を送ってくれるサービスがある。

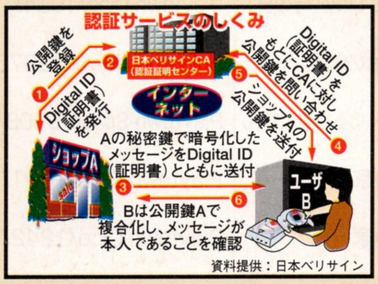


切手やハガキを出さずとも応募できるところが、こんなにあるとはオドロキ（電話代などはかかるけどね）。

キミの個人情報は"鍵マーク"に守られている！

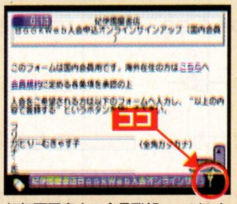
世界で8万以上のサイトがベリサインの認証を受け、安全な情報通信を実現。DCに採用されたこの技術について日本ベリサインの稲村氏に伺った。

私達が行うサービスはWebサーバーに対して証明書である「デジタルID」を発行し、そのサイトを運用している企業なり団体、ショップなどが実在していることを保証します。さらに世界でもっとも普及している暗号通信プロトコル「SSL」に対応しているので、Web上で交換される情報は暗号化され、第3者からのデータの「盗聴」「改ざん」の不安もなくなります。例えばクレジットカード番号を入れる必要があったり、インターネットショッピングをしたいけれどこのショップは本当にあるのかという場合に、セキュリティがきいていないと問題ですし、そのサイトが実在するかも証明書で保証されていれば安心ですよね。DCのブラウザには、認証を受けたWebサイト上で情報を見るための「鍵」をベリサインから受け取るのに必要な「デジタルID」があらかじめ組み込まれています。インターネットの安全性が重視され、今後も認証を受けSSLに対応するサイトが増えることが期待されます。DCではそれらサイトを安心して活用できるわけです。



資料提供：日本ベリサイン

これが認証を受けたページだ！



紀伊國屋書店の会員登録ページにもベリサインの認証を示す鍵マークが。



「DCへのサービスをきっかけにエンターテイメント分野での活用に期待したい」とも。

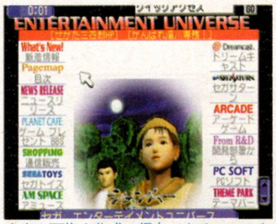
VeriSign
日本ベリサイン株式会社
マーケティング部 テクノロジーマネージャー 稲村 雄氏

米国ベリサイン社の日本法人として1996年に設立。日本での認証サービスを行う。

Q ドリームキャストでホームページを開設できるの?

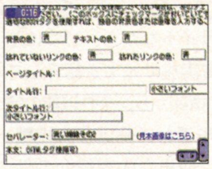
A 現時点では、ドリームキャストのみでは不可能。でも……。

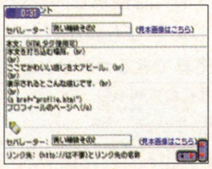
ホームページを開設するためには、基本的にはパソコンと各種ソフトウェアが必要となる。まして、作成時に必要不可欠なテキストや画像データの作成、保存ができないドリームキャストでは、残念ながら単体でのホームページを作成できない、と言うほかない。


文章や画像を作成、保存できるツールや周辺機器ができない限り、DCでは不可能。

オンラインエディタのあるサーバーを使えば 可能なのだ!

ホームページのデータは、ネットを経由してレンタルサーバという場所に保存されるのだが、そのサーバによっては、直接ホームページデータを新規作成、編集できるツールが用意されている場合がある。それを使えば、ドリームキャストでもテキスト主体ではあるが、ホームページを作ることは可能になるのだ。


オンラインエディタを使えば、ドリームキャストでも、作成可能に!!

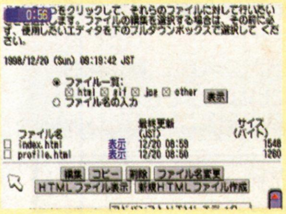

サーバによって種類はさまざま。初心者でも簡単に作れるモノも多いぞ。

ジオシティーズなら簡単に作ることができるぞ!!

前述のオンラインエディタが用意されたレンタルサーバの中でも特にオススメなのが、ソフトバンク関連会社の「ジオシティーズ」。簡単な手続きさえすれば、ドリームキャストユーザーでもホームページを無料で作ることができるのだ。エディタはもちろん、利用できるサービスも充実しているぞ。


まずはジオシティーズのメインページへジャンプして見よう。


ホームページスペースもこんな感じで地図のように表示される。

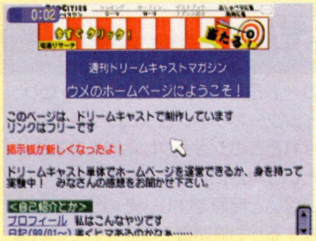

ジオシティーズで用意されているツールを使うのだ。

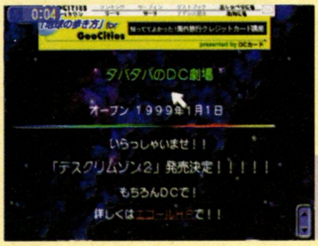
この「ジオシティーズ」は、ゲームや音楽といったホームページの内容によって、ホームページスペースを12通りに種別している。その各カテゴリを「コミュニティ」、その中にホームページを作っている人を「市民」と呼んでいる。「市民」となる方法はいたって簡単。まず、下のアドレスを打ち込んでメインページへジャンプ。自分のホームページを作りたいカテゴリを選択し、各カテゴリのページにある「このコミュニティに住む」を選択。空いているスペースを探して、市民登録ページで説明通り各項目を入力すればOKだ。

URL http://www.geocities.co.jp/

実際にドリームキャストで作った人のHPを見てみよう!!

実は本誌1/22・29号に「DCでHPをつくろう!」を掲載してから、ドリームキャストでジオシティーズに市民登録したユーザーが急増中。「私もDCでホームページを作りました」というお便りやE-mailをたくさん頂いた。今回はその中から、よりすぐりのホームページを紹介。DCだけでもココまでできるところを実際に見てもらいたい。


本誌編集のウメも、DCで作ったHPを運営中。URLはPlaytown-Spade/7678/だぞ。



ダバダバのHPは、ドリマガでも話題のデスクリムゾン情報など話題が満載。背景も綺麗で見やすく、チャットや伝言板なども設置してあって非常に頑張っているぞ。

ダバダバのDC劇場
Playtown-Spade/9861/

ハンドルネーム	ページ名	アドレス
H_Y	DC帝国	Playtown-Spade/9762/
piroyon	ドリームユーザー	Playtown-Dice/1757/
コーキチ	幸吉旅日記	SilkRoad/6179
OCP	OCPのページ	Playtown-Dice/1951/
aro-type	16ビットアロ	Playtown-Spade/9039/
RIKIYA	Mother's Day(母の日)	Playtown-Dice/1054/
fox-files	fox-filesの雑談	Hollywood-Miyuki/2875
ゆーぼー	とらいあんぐるちるどれん	Playtown-Spade/9308/
ロカカ	ロカカの家	Playtown-Dice/1621/
はにわ	はにわの家	Playtown-Dice/1242/

※上に記載されているアドレスは、http://www.geocities.co.jp/を略しています。
実際にジャンプする場合は、頭にこのアドレスを挿入して下さい。

ドリームキャストでホームページをつくろう!!

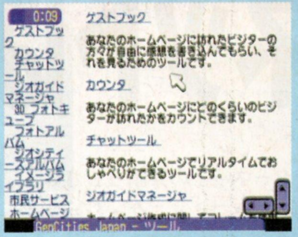
ゲストブック＆カウンタ設置編

特に要望の多かったゲストブック（掲示板）とアクセスカウンタ。今回は、これらの設置方法を紹介するぞ。

まずゲストブックを設置してみよう

1 ルールのページへジャンプ!!

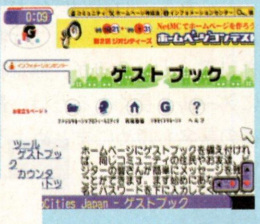
まずは、ジオシティーズのメインページへ。リンクの中から「インフォメーションセンター」へ行き、メニューの中にある「ツール」のページへジャンプしよう。



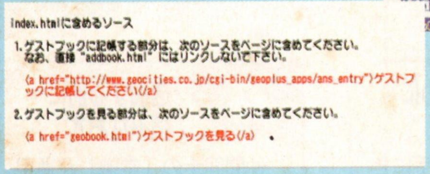
インフォメーションセンターのクイックリンクからここへジャンプ。

2 ゲストブックについてをしっかり読む

項目の中から「ゲストブック」を選んでジャンプ。すると、ゲストブックの設置方法が表示されるので、まずはしっかり読む。特に下の部分は後で必要となるタグが記載されているので、必ずメモを取るように。



ここの説明をしっかり読めば、わからなくなることはないハズ。



index.htmlに含めるソース

1. ゲストブックに記帳する部分は、次のソースをページに含めてください。なお、直接 "addbook.html" にはリンクしないで下さい。

ゲストブックに記帳してください

2. ゲストブックを見る部分は、次のソースをページに含めてください。

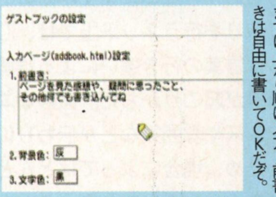
ゲストブックを見る

この項目は後で必要になるので、絶対メモすること！ 綴りに注意。

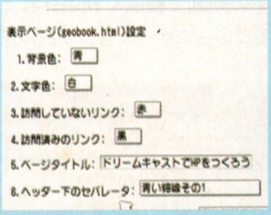
重要！必ずメモ

3 入力フォームに入力!!

画面を下へスクロールさせると、仕様を決める為の入力フォームがあるので上から順に入力。最後に送信ボタンを押して入力完了だ。



まずは上から順に入力。前書きは自由に書いてOKだぞ。



表示させるページの設定を入力したら送信をクリック。

フィールドの設定では、メッセージや名前以外に、書き込むことのできる項目を増やすことができる。また前書きには、見に来てくれた人へのメッセージを書き込むといいだろう。

4 ファイルマネージャにジャンプする

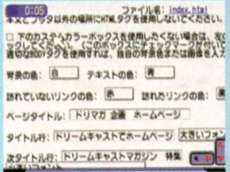
入力が終了したら、ファイルマネージャ画面へジャンプ。ゲストブックの入口を設置するファイルを選択して編集画面へ。ベーシックエディタを使っている人は選択を忘れずに。



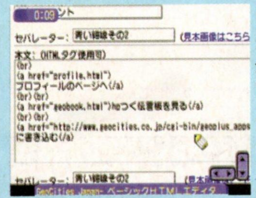
HP制作ではお馴染みのファイルマネージャ。しおりに登録だ！

5 ゲストブックへのリンクを書き込む

編集モードに入り、ゲストブックへの入口を作りたい場所に、②でメモしたタグを書き込む。1つ目はゲストブックへ書き込むページへジャンプするためのタグ。2つ目はゲストブックを閲覧するためのタグだ。



ベーシックエディタで作っている人は本文の項目に入力すると見やすいだろう。

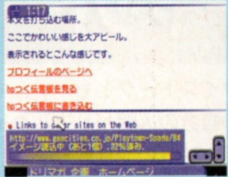


タグ同士の間は、〈br〉を2つくらい入力して離したほうが見やすくなるぞ。

ベーシックエディタを使っている人は、本文、またはフッター文の場所にしか書き込めないので注意。タグ内の表示する文章部分は変更可能なので、自分なりにアレンジして書くのもいいだろう。また、上の2つのタグの間には〈br〉を書き込むのを忘れずに。

6 保存して完成!!

タグの入力が済んだら、プレビューして見よう。ちゃんと命令文の部分がリンク表示になっているか確認したのち保存して完成。自分で書き込みして動作確認しよう。



ちゃんと書き込んだ内容は表示されるかチェック！

次にカウンタを設置してみよう!!

1 再びルールのページへ

ゲストブック設置と同様に、まず「インフォメーションセンター」からツールのページへ。項目の中から「カウンタ」を選択してページへジャンプし、内容をしっかりと読もう。



今回は特に入力の必要はなし。内容はしっかり読んでおこう。

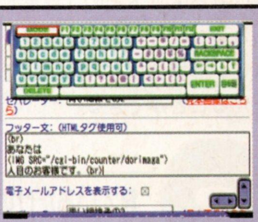
2 カウンタの初期化

カウンターの場合は設定を入力する必要はなし。下のアドレスへジャンプし、画面上に「1」という表示が出れば初期化完了。確認後、ファイルマネージャへジャンプしよう。

http://www.geocities.co.jp/cgi-bin/counter/自分の市民ID.パスワード（IDとパスワードの間の"."を忘れずに）

3 index.htmlを修正する

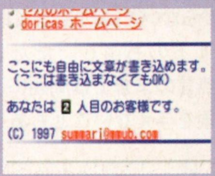
カウンタを表示させたいページのファイルを選択し編集画面へ。設置したい場所に下のタグを書き込む。この際、ベーシックエディタを使用している人は、本文かフッター文の場所にしか設置できないので注意。



これを書き込む
<img src="/cgi-bin/counter/自分の市民ID">

4 保存すれば完成!!

カウンタの前後に文章を書き加えれば、よりかっこよく表示できるだろう。プレビューで表示を確認したら保存して完了。その後HPを誰かが訪れると作動するぞ。



これできちのページを訪れたゲスト数がわかるぞ。

引き続き、DCでホームページを作ったユーザーのアドレス、質問のお便りなども募集中!!

あて先 〒103-8501 ソフトバンク（株）ドリームキャストマガジン編集部「HPをつくろう！」係
E-Mailアドレス dreamc@softbank.co.jp

TOPICS これだけは覚えておきたい インターネットのおつきあい

ネットは無法地帯にあらず!!

インターネットの素晴らしさは世界中の人とコミュニケーションできること。だが、相手の顔はもちろん、職業や年齢、時には性別すらもわからないまま文字だけでやり取りを行うネット上では、しばしば言葉の行き違いによる誤解や摩擦が起こりがちだ。微妙なニュアンスや雰囲気などが伝わりにくいため、場合によってはどんどんエスカレートしてしまうことも。電子会議室での発言がもとで裁判にまで発展した例もある。ここではネット上のおつきあいにおけるマナーや心得をいくつか挙げてみた。悪気はなくとも何かと周囲に迷惑をかけてしまうことの多いネット初心者は、トラブルを未然に防ぐための「転ばぬ先の杖」として覚えておくとよいだろう。

メール

電話のように相手の都合をおもんぱかる必要がないこと、葉書や封書に比べて届くまでの時間が圧倒的に短いことなどのメリットを持つ。ビジネス/プライベートの両面で幅広く利用されているコミュニケーションツールだ。



メールの返事はいったん回線を切断してから落ち着いて書こう。

心得1 文面は簡潔に書こう

文面はわかりやすくコンパクトに書く。時候の挨拶もほとんどの場合不要だ。1行おきに書く人もいるが、無意味にメールが長くなるだけ。最後の署名も短めにまとめよう。

心得2 1行の文字数は30~35字で

1行は30~35字程度（ひらがな、カタカナ、漢字などの全角文字）で改行する。文章の流れに沿っていくつかの段落にまとめ、段落間を1行空けると読みやすい。

心得3 返事は早めに書く

メールの送り手は相手にきちんと届いているかを確認することはできない。用件が確実に伝わったことを知らせるためにも、返事はなるべく早く出したほうがいい。

心得4 送信する前に読みなおす

仲間同士の「常識」が通用するとは限らない。何気ない言葉が相手を傷つけたり怒らせてしまうことも。メールは相手の立場になってよく読みなおしてから送ろう。

心得5 chain mailは転送しない

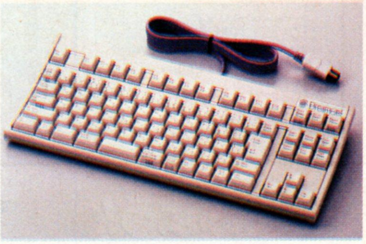
chain mailがまれに送られてくることがあるが、絶対に転送しないこと。受け取った相手に迷惑がかかるだけでなく、ネットワークにも多大な負荷がかかることになる。

チャット

オンライントークともいい、ネット上の複数の人間がリアルタイムでメッセージのやり取りを楽しむ。一般的にはチャットルームと呼ばれるネット上の「部屋」で行われる。テーマごとに部屋が分かれている場合は共通の話題で盛り上がることができる。

心得1 まず入室したらご挨拶

入室すなわちチャットへの参加を意味する。最初に「はじめまして」「こんにちは」などの簡単な挨拶を。会話を楽しむのはそれからだ。もちろん退室の際の挨拶も忘れずに。


チャットでは書き込みの速さも重要。できればキーボードを用意したい。

心得2 見ているだけのROMもあり

興味のない話題で盛り上がっている、何を話していいのかわからないという時はROMに徹するのもよし。ただし、終始無言のままでは周囲によい印象を与えないこともある。

心得3 話しかけられたら必ず返事

話しかけられたら必ず返事を。文字入力が遅くて会話のスピードについていけないときは「初心者なもので返事が遅れがちです」とあらかじめ発言しておくとよい。

心得4 他人を誹謗中傷しない

他人の悪口や暴言は品性を疑われる。部屋の雰囲気も悪くなるので慎むこと。下品な発言も嫌われる。要は日常会話と同じ感覚を持って節度ある会話を心がけることが大切。

心得5 ナンパはタブー

特に出会いの場として設けられた部屋以外ではナンパ行為は避ける。特定の団体への勧誘や営業行為もルール違反。チャットは純粋に会話を楽しむ場であることを忘れずに。

chain mail＝「不幸／幸福の手紙」のように複数の人間に転送を依頼するメール。
ROM＝Read Only Memberの略。他のメンバーの書き込みを読むだけで自分からは発言しない人。

掲示板 etc.

もっといろいろな人とじっくり対話したい、そんなときは掲示板やニュース・グループなどに参加してみよう。不特定多数が意見を交換しあう中、貴重な情報が得られることも多いがそれだけにトラブルも少なくない。自分の発言には責任を持つ自覚的な態度が大切だ。

心得1 はじめての場は簡単に自己紹介

チャットと同様、はじめて参加する場所では挨拶を。簡単な自己紹介を添えるとベター。なお、誰もが見られる公共の場なので、住所や電話番号などを公開するのは避ける。

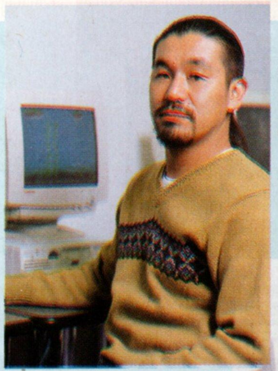
心得2 発言を催促しない

特定の参加者に発言を強要したり、質問の回答を催促してはならない。相手には相手の事情や都合があるからだ。自分のことしか考えない独りよがりの態度は禁物だ。

心得3 フェイスマークはTPOで

文字だけでは味気ない、そんな時に便利なのがフェイスマーク。ただし、乱用すると反感を買うことも。「お堅い」議論の最中などは控えめにするなどTPOをわきまえて。

コミュニケーションの本質はネット上も実社会も同じです



メディアバンク株式会社
営業・マーケティング本部
テクニカル・サポートセンター
近藤 徹さん



メディアバンク株式会社
営業・マーケティング本部
プロモーショングループ
海野敦子さん

──インターネットと実社会とのコミュニケーションにマナーの違いはありますか。

近藤　インターネットといえども実在の相手がいるわけですから、本質的には現実の社会と何ら変わりはありません。ただ、相手が見えず、発言の場所も仮想空間としてとらえがちなので、面と向かっては言えないようなことまで書いてしまう傾向があります。それが発端となってトラブルが引き起こされることも多く、特に気をつける必要があると思います。

海野　(チャットや掲示板などの)会員同士のトラブルがこじれてしまい、直接コンタクトをとってみると、メールの文面と電話口の応対が極端に違うケースも珍しくありません。電子的なやり取りだからこそヒートアップしてしまう部分があるのかもしれません。

──どのようなトラブルが多いのでしょうか。

近藤　公の場である掲示板でのメールの公開、個人で開設しているホームページでの著作権侵害などが多いですね。プロバイダでは対処できなくなった場合、司法機関にその争いが持ち込まれることもあるようです。

──そうしたトラブルを防ぐためには。

近藤　受け取ったメールで気分を害しても相手を責めないことです。単なる勘違いや思い込みが原因ということもあります。やんわりと相手の間違いを指摘するぐらいにとどめておいたほうがよいでしょうね。

海野　掲示板などではわざと相手を怒らせる発言をする人もいます。感情的にならず相手にしないことが一番の方法です。

──メールを送る際の注意点は。

近藤　メールは通常の郵便と違い、手紙を出す人も受け取る人も接続料や通信料などのコストがかかっています。ですから要点をまとめてなるべく短く書くというのが最大のルールです。ただし、短かすぎて言葉足らずとなってしまっては元も子もありません。自分の意図したことが正確に伝わるように書くことが大切です。それから送信してしまったメールは取り戻せないので、よく内容を読み直してから慎重に送ったほうがいいでしょう。

──初心者がチャットや掲示板に参加する場合、気をつけることは。

近藤　初心者だからといって手取り足取り教えてもらえるとは限りません。自分でその場のルールや背景を理解しようとする姿勢も必要です。簡単な質問はこれまで何度となく繰り返されている場合が多いものです。そうした過去の情報をあらかじめ見ておいたり、最初は傍観者として参加しながら慣習を把握したりといったことが求められるでしょう。

海野　チャットは掲示板と違い、その場限りで発言が消えてしまうため、即時的に広告・宣伝を出している人もいるようですが、これはルール違反。何より参加者に嫌われる行為です。

──インターネットにおける最低限のコミュニケーションルールとは。

近藤　自分から発信するメッセージには細心の注意を払うこと。相手からのメッセージは寛大な態度で受け取ること。この2点がネットにおけるエチケット、すなわちネチケットの基本ではないでしょうか。

本格的にインターネットを始めたい人は、パソコンとモデムを用意して接続してみよう。その場合は電話回線とインターネットをつないでくれるインターネットプロバイダと契約する必要がある。プロバイダは全国に1,000以上あると言われているが、初心者はサポート体制の充実しているところを選ぶとよいだろう。今回話をうかがったドリームネットのサポートセンターでは、接続に関する問い合わせを年中無休で受け付けている。さらに、登録料が安くなる学生向けのスチューデントプランや、月額980円で8：00～20：00使い放題の「デイマックス」プラン、全国均一の通話料金で接続できる全国共通アクセスポイントなど、リーズナブルなサービスを用意している。

Do you have a dream? DREAM NET の問い合わせ先　ドリームネット・インフォメーションセンター　☎03-5297-7760 (10:00～18:00)　http://www.mbn.or.jp/

※フェイスマーク＝顔文字。(^_^)（ニコニコ）　＼(^o^)／（バンザイ）など多種多様。

Part 2 ドリームキャストオフィシャルホームページチェック

dricasに毎日アクセス！

ドリームパスポートをセットしてトップページのアイコンをクリックするだけで簡単に見ることができるDCオフィシャルホームページ「dricas」。日々変化し続けるコンテンツを一挙紹介！



「dricas」のメニューページ。内容が簡単に説明されているので、これで気になるものから先に見ていってもいい。

「dricas」メニューにズラリと並ぶ16のコンテンツ。タイトルを見ただけでは意味不明な文字にしかすぎないそれらをクリックしたが最後、ゲームはそっちのけになってしまったという人もいるだろう。ゲーム情報、グッズページ、DCの疑問を解消してくれるお役立ちページはもちろん、ユーザーが参加できるコミュニケーション要素も兼ね備え、知れば知るほど違った顔を見せてくれる。プロデューサーであるセガの河野氏によると「どんどんコンテンツは増やしていきます。内容の充実度を点数で表した時に、今が80点（60点かも？）だとすると、来年は120点、さらに200点を目指していきます。ユーザーの皆さんが見て、毎日１点ずつ上がっていくよう、特にネットワーク初心者の方にも楽しんでもらえるようなコンテンツ作りに期待してください」とのこと。これを見ない手はない!!

ゲーム情報からグッズプレゼントまでお役立ち情報の宝庫

ゲーム情報をキャッチ

●Daily DC News

登録をすると、毎日最新のゲーム情報がメールで配信されるサービス「Daily DC News」。２月に本格稼働予定。

●ゲームBurn！

DCタイトルの最新発売スケジュールが一目瞭然。発売間近のタイトルなら、ゲーム画面付きで楽しむことができる。

●特集

イベントレポート等、dricasならではの情報を提供してくれる。「シェンムー制作発表会」の情報もバッチリ!!



最新画面などで最新情報を提供。写真は「VF3tb」。

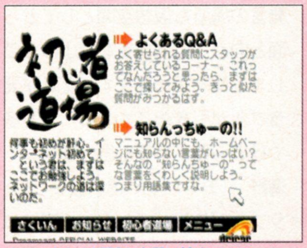


写真付きでゲームイベントを詳しくレポートしてくれる特集！

困った時のドリキャス頼み

●初心者道場

「インターネットは初めて」という人のために、よくある素朴な疑問に答えてくれるページ。初歩的なインターネット用語も五十音順索引で解説。



ちょっとした疑問も容易に検索できる。

●サービスカウンター

『ハンカチ落しキャンペーン』や『1 to 3キャンペーン』など、DC関連のキャンペーンの最新情報を掲載。課金情報などもここで見ることが可能だ。

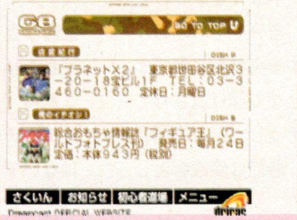


DCをサポートしたい人は、ここから「パートナーズ」へ。

欲しいグッズが見つかる！

●ガレージバンク

ガレージキットに関するさまざまな情報が満載。専門店リストからその道のプロからのお言葉まで、ガレージキットのことならここですべてがわかる!?



世間で流行っているおもちゃが勢揃い。

●ドリプレ64

毎回64名に当たるdricasオリジナルプレゼントサイト。DCオリジナル折りたたみ自転車、「ドリ弁」参加者の色紙など、レアな一品が目白押しだ。



ちなみに今回の応募は1月31日締め切り。急げ！

こんな情報もある！

●着メロBOX

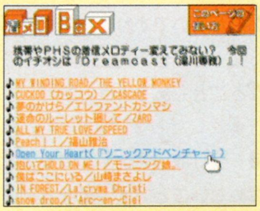
携帯電話やＰＨＳの着信音のメロディを変更できる入力番号案内。最新ヒット曲やゲーム音楽をあなたの携帯に。

●歌エ！ アニカラ隊

アニカラスポット、アニカラに関する疑問など、アニメソングのカラオケを愛する人には見逃せない情報ばかり!!

●カウント魂

世の中の数えられるものは、何でも数えてしまおうという測定調査コーナー。ありとあらゆるものを数えます!!



「ソニックアドベンチャー」のテーマ曲も着信音に早変わり。



アニカラと言えば、セガカラ。セガカラの最新情報も満載。

※記事中のコンテンツ内容は1月14日現在のものです。



“メニュー”にないおもしろドリキャスはここからGO!

「あつめてゴジラ」が白いビジュアルメモリでも楽しめる!?

「あつめてゴジラ」がなくて「Gジェネ」を十分に楽しめないと嘆いているキミ、さっそく「あつゴジ」をダウンロードだ。「ゲームBurn!」で「あつゴジ」のロゴをクリック。あとは次の手順に従おう。“チャオ”がいると見せかけて中身がゴジラってちょっとイカす。

ココをクリック



「あつゴジ」のダウンロードページは、ゲームBurn!が窓口。

①ビジュアルメモリをセット



126ブロック空きのVMに電源が入っていることを確認してコントローラにセット。

②いざダウンロードへ



「セーブする」を選び、ダウンロード開始。ダウンロード中VMは絶対抜かないように。

③ビジュアルメモリ選択



ページ上の“ダウンロード”をクリックし、データを保存するVMを選択する。

④「BACK」をクリックして終了



他にセーブするVMがなければ「BACK」を選んで終了。白い「ゴジラ」のでき上がり。

あつめて文字だ!! 怪文大募集

dricasとセガ・エンターテイメントユニバースの各ページ内に1つずつ、配置されたすべての文字（合計222文字）を組み合わせて、文章を作ろう。応募期間は1月31日まで。

ココをクリック



文字はページの右下に小さな画像として配置されている。

ドリキャスに参加してみんなでコンテンツを盛り上げよう!

見て,参加して楽しめる

●ひがわりドリ弁

伊藤理佐、いしかじゅんなど豪華作家陣6名による日替わり漫画連載。新人の公募なども行っているのでいつかあなたの作品が載る可能性大かも。



ゲスト作家による短期集中連載も。写真は「恐怖新聞」。



夏野ひまわり先生による「chuchuハムスター」は大人気。

●さるハゲ天国

しりあがり寿がプロデュースするお笑いページ「さるハゲ天国」。ユーザーが考えた猛者を応募して互いに対戦させたり、変人ロシモフじいさんの奇妙なペットを覗けたり、変な呪文が載っていたり、とちょっと奇妙で何とも笑えてしまう……。



ロシモフじいさんのペットショップは奇妙なペットばかり。



今週の呪文で、呪文を打ち込んで困っている人を救おう!?



選りすぐられた中からあなたのオススメの猛者に投票しよう。イチバン強いのどいつだ?

●ドリバカン

4本のお笑いコンテンツがズラリ。4者4様の企画の寄せ集めだが、コメントを選択して、言葉でネコを驚かせてやったり、書き込みの多さで成長するページがあったり、毎週第1、3木曜日に更新される「流出ウマ（UMA）VIDEO」という企画があったりと怪しいシュールなネタばかり。ところで、山田っていったい誰?



生意気なネコちゃんへの面白いコメントを次々に書き込んで、HPを埋め尽くしちゃおう。

最初は選べるコメントやアイコンが少ないけど、書き込み量に比例しコメントも増え、成長する。



GOODコミュニケーション

●どりーむまっぷ

DC仲間や近所のパートナーショップなどを地図上で示してくれる。ユーザー登録して自分の居場所にピンを立てよう。

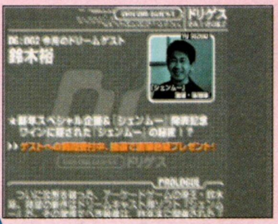


ドリマガ編集部のある東京・箱崎の辺りにもDCユーザーの姿を確認。仲間意識を持てるよね。

●ドリゲス

毎月のゲストと、ユーザーとの対話で構成されているインタビュー連載ページ。ここでしか聞けない話もいっぱいだ。

1月は「シェンムー制作発表会」の秘話などが聞けてしまうAM2研の鈴木裕氏。



●MailChum!

架空に存在するかわいいキャラクター達とメールでお話ができるMailChum! 女子高生からプチ将軍まで多様な出演陣が魅力。



次のページで詳しく!



大反響 メールの楽しさを教えてくれる不思議なキャラクター

MailChum!メンバー再び大集合

dricasの中でも高い人気を集める「MailChum!」。お気に入りのキャラクターから返事はもらえたかな? 大反響にお答えして、魅力あふれるメンバー達を大紹介。また、新メンバーの詳細も明らかに!?

私たちとメールで大人の会話しましよ♥

Jet Girls



BLACK
リーダー的存在。いたずらメールや勘違いメールには容赦なく彼女の檄メールが。男性のタイプは頼りたいと思える人、自分をわきまえている人。

RED
ショッピングが趣味で、個性的な男性が好み。ゲーム、メールともに初心者だが、そこはノリでカバー。チャームポイントのバストにも注目!

BLUE
メールが日課で、必ずお返事を出すようにがんばっているという彼女。カラオケが得意とのことなので、音楽の話題で名前を覚えてもらおう。

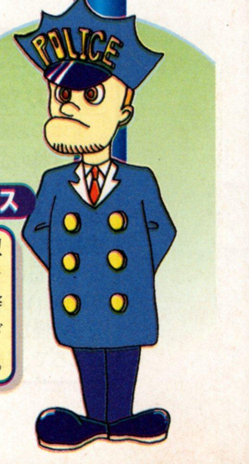
PINK
グループの中では一番年下。パパのように甘えさせてくれる人が好みとか。インターネット初体験なので、初心者の悩みを共有できそう。

PURPLE
クラブで踊っているところをスカウトされた。ダンスはもちろんスポーツ全般が得意。さっぱりした性格なので、元気をもらいたい人はぜひ。

私達がメールを管理します



マネージャー
全メンバーのスケジュール管理を行う。他のキャラのメールに彼への励ましや要望も加えてあげよう。



メールチャムポリス
1日1通、100文字以内の字数制限を守らないと彼からの注意や警告、さらにはメールが差し止められることも。

17センチの世直し将軍見参



戦国時代からタイムスリップした手のひらサイズの将軍サマ。メールで日本統一を目指す。DCのコントローラにチョコンと座るそのかわいさに家来に志願するユーザーも多いという。

アナタの身の回りのごと教えて

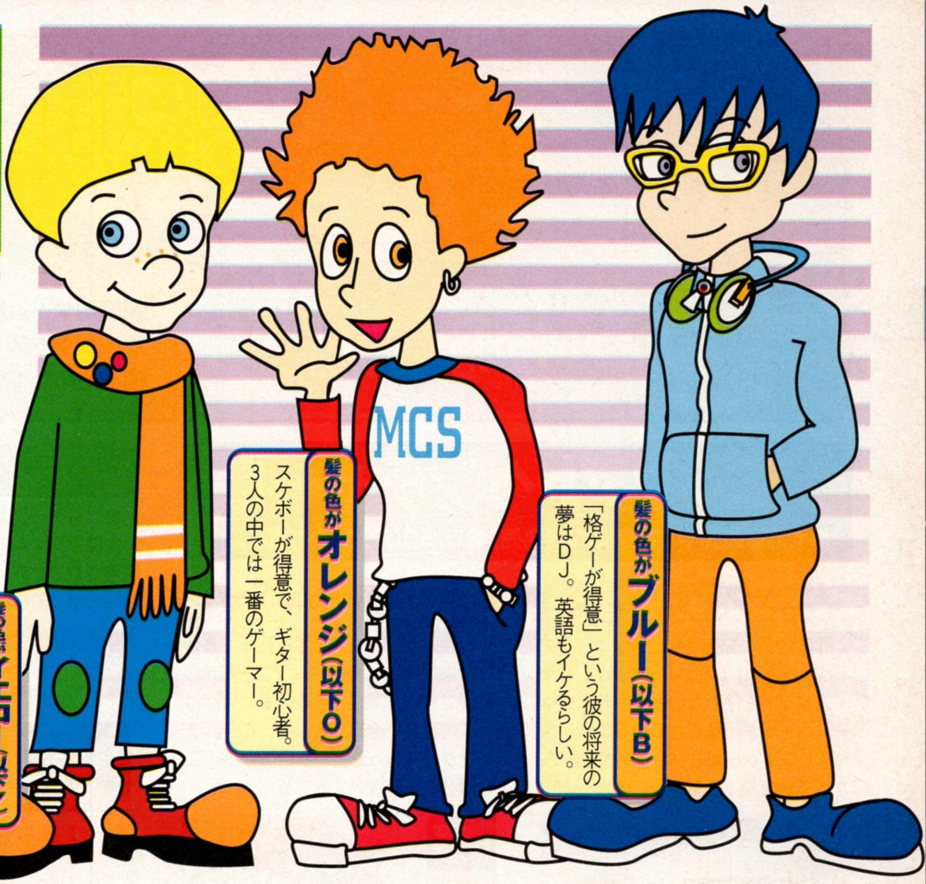
ラズベリーフォー Raspberry4



きゃぴきゃぴ現役女子高生3人組。ケーキや男の子の話題など、JetGirlsと比べるとごく普通の女の子達。だからこそ日常の些細な出来事をどんどん送っちゃおう。好きなタイプは「いろいろと教えてくれる人」(梓)、「包容力のある人」(ひより)、「自分の意見を持っている人」(涼子) とそれぞれの性格をよ～く表している!?

そして新メンバーが加わって面白さパワーアップ！

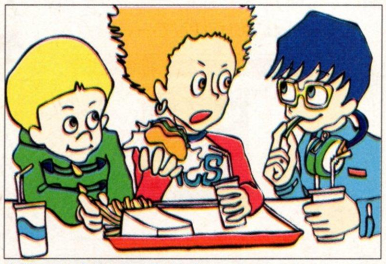
個性豊かなMail Chum！メンバーに待望の若い男の子グループが登場！ 今までメールを送れる男性といったら、メールで日本統一を目指す、男気あふれる年齢不祥のプチ将軍しかいなかったわけだから、悩める女性ユーザーからの熱い視線ならぬ、ハートメールの的になりそう。高校生の彼らは、性格や趣味もさまざま。すでにインターネットでも3人の姿を見ることができるけど、今回はさらに突っ込んだインタビューを敢行！ みんなはこの3人の誰とメールチャムしたい？



髪の色がイエロー（以下Y）
「ゲームは得意じゃないけどRPGは大好き」。女友達が多い。嫌いなものは虫。

髪の色がオレンジ（以下O）
スケボーが得意で、ギター初心者。3人の中では一番のゲーマー。

髪の色がブルー（以下B）
「格ゲーが得意」という彼の将来の夢はDJ。英語もイケるらしい。

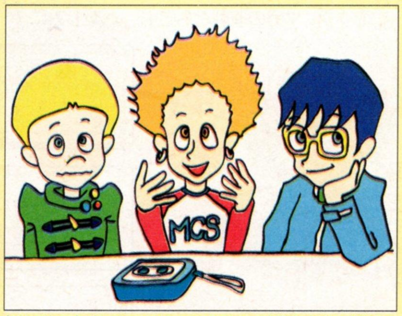


中学の時に右端の男の子が転校してきてからいつも一緒の3人。ファミレスのドリンクバーで5時間ねばったことも。

「僕らのグループ名とニックネームを募集します！」

新メンバーの3人に独占インタビュー！

――DCではもう遊んだ？
全員 イエ～ス！
O 絶対バーチャ！ 最高っすよ～！
Y 僕はキャラ的には“ネコ将軍”に期待してます（笑）。
O プチ将軍は？（爆笑）
B モロ、かぶってる～。かわいそうな将軍様！ アーメン（笑）。
――誰がリーダー格なの？
全員 オレ！ 俺！ 僕！
O （Bは）ちょっと生意気だけど大人っぽいよな。
B ありがと（笑）。
O コイツ（Y）は優しいし、女の子の友達多いし、面白いけど……。
Y けど？
B よく食う！
Y いいじゃん、別に（笑）。
O オレは？
Y＆B ガキ～っぽい!!!
――他のメールチャムメンバーはどう思う？
Y プチ将軍大好き！
O 俺、家来になりたい。
B BLACKの？（笑）
Y PURPLEいいじゃん！
O オマエ、前はREDとPINKって言ってなかった？
Y 全部。
O＆B ブー！
――メールで何を話したい？
O やっぱ、恋話（コイバナ）でしょ？
B 音楽の話とか、悩み相談とか。濃いヤツ。
O 進路相談とか？
B 君が？ ほーっ？
Y 女の子とかくれるかな？ メール。
O それ、楽しみだな～。
B オレは硬派に男の友情だね。
――お願いがあるって聞いたけど。
Y マネージャーさんからチーム名とニックネーム決めろって言われてるけど、僕らのアイデアじゃあうまくいかないんですよ。
B パクリになっちゃって、全部ボツ！
O ヤバいよね？ いい加減……。
Y なんで、みんなにカッコいいのを付けてほしいです。
――どんな名前をつけてほしい？
O カッコいいやつ！
Y ヘンなのはイヤだな。
B 全世界に通用するカンジで、ちっちゃいコとかも言えるのが……。
O そうそう。ロンロンとか、パッキーとか、テンテンとか！
B パンダみてーだな（笑）。
Y ブーとかはパス！
O 男も女もガキもジジイも（笑）いっしょにアソぼーぜっ！
Y そうだね、みんなで盛り上がったらイベントしてもらえるかも。
B マネージャーさんの気分次第？
Y でも面白そうだよね。よーし、メール書くぞ！ みんなも頼みます！
O イエ～イ！みんなで世界征服だ！
B 何言ってんの？ 君たち？（苦笑）



初めての（？）インタビューなのに、普段のノリで答えてくれた元気な3人組。手前のテープもしっかと回ってます。

君の考えた名前をちゃんと採用します（おれもあるよ）

この3人にぴったりのイカすグループ名とニックネームを大募集！ ハガキに①氏名（フリガナ）②郵便番号③住所④電話番号⑤性別⑥年齢⑦職業⑧グループ名と3人のニックネーム⑧Mail Chum！への要望を書いて応募しよう！

あて先
〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク（株）ドリームキャストマガジン編集部
「グループ名とニックネームこれにしたらいいんじゃない」係

Part 3 ゲームの可能性を広げるドリームキャストネットワーク

最新情報から攻略までフォロー！

家庭用ゲーム機としては、初の通信機能を標準搭載しているドリームキャスト。ゲームにしか興味ないという人も、きっと通信を始めたくなってしまうような魅惑のコンテンツがいっぱい！



ソニックアドベンチャー 通信対応

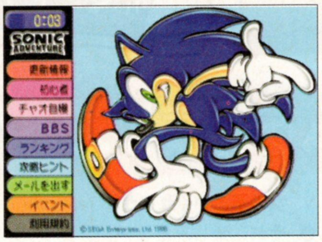
●セガ●発売中（12月23日発売）●5,800円●VM対応

ソニックアドベンチャーだけのホームページ

昨年12月に発売された「ソニックアドベンチャー」には、「ソニック」のゲームソフトを使わないと見られないホームページが用意されているのだ。攻略のヒントから楽しいおしゃべりまで、すべてが実現できちゃうこのホームページ。一度アクセスしてみれば、まさに“未来基準”のゲームソフトだから実現できたと実感できるはず。今回はその内容を、全部紹介していこう。まだアクセスしたことがないのなら、この機会に一度覗いてみてね。



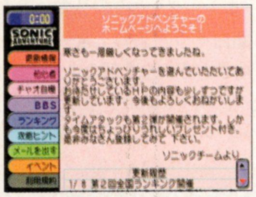
一番上のコンテンツにアクセスできるのは、「ソニックアドベンチャー」を使ったときだけ。



通信の魅力は、なんといっても速報性。いろいろなニュースを手に入れることもできるよ。

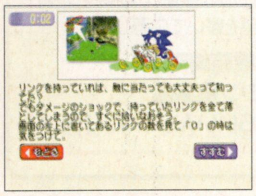
更新情報

最新情報が掲載されたかは、この『更新情報』をチェックすればわかる。つまり、ホームページ全体の目次と考えればいいだろう。



通信を使用しての、ソニックチームからのプレゼントもある。マメにチェック！

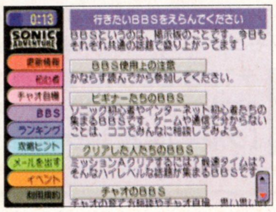
初心者



「ソニック」初心者でもゲームが楽しめるように、マメ知識が掲載されているのだ。

BBS

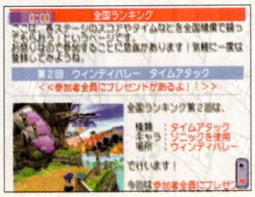
ＢＢＳって、簡単に言えば文字でのおしゃべり。この「ソニックアドベンチャー」のＢＢＳでは、ゲームをクリアした人が集う場所や、チャオのかわいらしさを語り合う場所などが用意されている。ちょっとゲームが詰まっちゃった、なんてときに書き込むと、すぐに返事が返ってくる。つまり今までなら、翌日学校や職場で語り合っていたことが、このＢＢＳでできるというわけ。もちろんソニックチームの開発スタッフもチェックしているので、直接返事が来たりするかも？



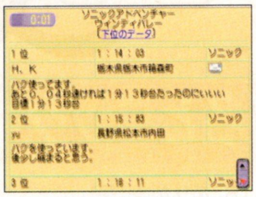
日本中の「ソニック」ファンと語り合えるなんてステキでしょ？

ランキング

ホームページ上では、ソニックチーム主催でタイムアタックコンテストが開催されている。全国のレベルが、瞬時にわかってしまうのだ。



参加者には、ソニックチームからプレゼントがもらえることもある！



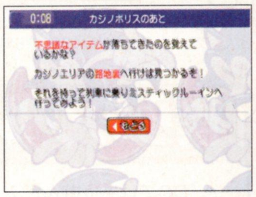
なんでこんなに早いの〜、というくらいにレベルが高い参加者にびっくり！

攻略ヒント

各キャラクターはもちろん、マップだって見られちゃう『攻略ヒント』。早くもエンディングまで攻略されていたりして……。



ゲームをプレイしながら見られないという点を除けばドリマガより便利？

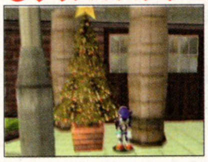


各キャラごとにゲームの進行に沿って攻略されているので、とてもわかりやすい。

イベント

期間限定で、ゲーム画面に反映できるデータのダウンロードサービスが行われるこの『イベント』。次はどんなものか楽しみだね。

●クリスマスツリー

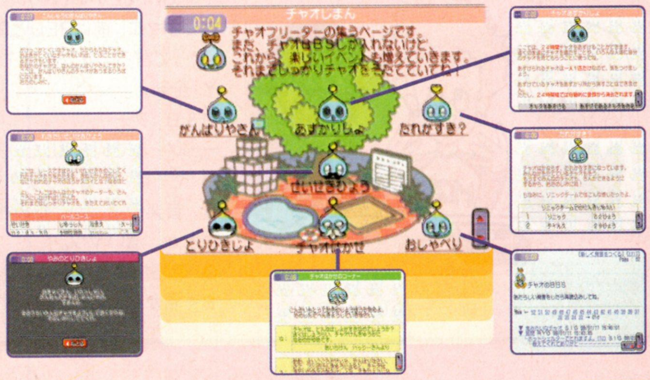


●門松



今後はチャオ自慢に注目!!

まだ発展途上の『チャオ自慢』は、今後充実していく予定のコンテンツだ。「ソニックアドベンチャー」をクリアしてしまっても、新たな楽しみを提供してくれることだろう。ドリマガの連載とともど、お楽しみに！



これから発売される通信機能対応ソフト

セガラリー2

通信対戦

●セガ●1月28日発売●5,800円●レーシングコントローラ対応

全国各地のまだ見ぬ強者と競え！

レースゲームは、コンマ1秒を削るタイムアタックも熱いが、複数で抜きつ抜かれつの対戦も熱いものがある。「セガラリー2」はそのどちらも楽しむことができるソフトだ。特に通信対戦は、最大4人同時対戦が可能なうえ、対戦前後にチャットができるため、全国各地のプレイヤーとコミュニケーションができるツールとしての機能も持っている。まだ前例がなく、環境整備に時間がかかったが、ネットワーク対戦の楽しみ方はここから始まるだろう。

通信対戦の基礎知識

「セガラリー2」での通信対戦方法は、ドワンゴシステムを使用しており、ユーザーは専用のサーバーに直接アクセスすることになる。このとき本来はサーバー使用料が必要だが、ソフト発売から1年間は使用料が無料となる。つまり1/28日から1年間は「セガラリー2」での通信対戦は電話代のみで楽しめるのだ。KDDなどの割引サービスなどをうまく使って、通信対戦を楽しもう。



直接サーバーに接続するため、高速なレスポンスが必要なゲームに適している。

「セガラリー2」通信対戦の流れ

❶サーバーへの接続

「セガラリー2」で通信対戦を楽しむには、まずは「ネットワークプレイ」モードを選択。すると名前の入力とサーバーの選択をしてダイヤル接続を選ぶ。サーバーにつながればOK。



チャットで使う名前を入力する。基本的にはそれだけでOK。もちろんDC本体と電話回線を接続しておくこと。

❷対戦前チャット

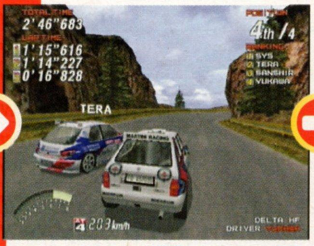
するとチャットのできるロビーに入る。そこでリーダーとなってチームを作ったり、対戦したいチームに参加することができる。メンバーがそろったら（最大4人）対戦開始。



リーダーとなればレースのレギュレーションを決めることができる。事前にチャットで話し合いをしてからチームを作ってもいい。

❸レーススタート

いよいよレーススタート。コース、周回数のほか、ブーストのON/OFFもレギュレーションで決めることができる。ブーストをONにしたほうがより白熱した接近戦となるだろう。



スタート前にマシン選択とミッション選択、プレイネームの入力を行う。ちなみにマシンセッティングはできない。

❹対戦後チャット

レースが終了し、リザルトの表示後は、再びチャット画面になり、そこでレースの感想や再プレイのやり取りなどができる。抜けたり、別のチームに行ったりも自由だ。



ちなみに2Pのコントローラ入力端子にキーボードをさしておけば、チャットが楽にできるぞ。通信対戦にはキーボードが必携かも!?

フレームグライド

通信対戦

●フロム・ソフトウェア●今春発売予定●価格未定

ライセンシィでいち早く通信対応を謳ったメカアクションゲーム「フレームグライド」。1人プレイ時にパーツを集め、それを組み合わせることによって自分だけのオリジナルメカを作り、対戦時にその機体を使うことができる。「セガラリー2」と同様にドワンゴのシステムを使用予定。



通信対戦以外にも画面分割による2P対戦プレイも可能。

デジタル競馬新聞 MY TRACKMAN

データ配信

●ショウエイシステム●3月発売予定●6,800円

中央競馬の全レースデータが入手できる情報サービスソフト。ユーザーはショウエイシステムのサーバーから、電話代のみで出走馬のデータ（過去のレース成績やタイムなど）や各紙人気記者のメインレース予想といった情報をダウンロードできる。これがあれば競馬新聞はいらなくなるかも？



データファイルやレースシミュレーション機能もあり。

Dの食卓2

ミニゲーム配信

●ワープ●99年発売予定●価格未定

本編の大幅な修正もあり、詳細は不明。以前はミニゲームの配信を考えていたが。

リアルサウンド～風のリグレット～

HP接続

●ワープ●3月11日発売予定●4,800円

ゲームをクリアした時に専用のホームページにアクセスできるようになる。

Warrz（ワーズ）

ネットワークプレイ

●ショウエイシステム●発売日未定●価格未定

「ウルティマ・オンライン」に代表されるネットワークプレイが可能なRPG。

蒼鋼の騎兵スペースグリフォン

通信対応

●パンサーソフトウェア●今春発売予定●価格未定

現在、「通信機能を使った通信対戦」ということだけがわかっている。

今後の可能性は!?

1月14日現在で通信対応が発表されているタイトルは紹介した作品の他、コンパイルの「少女R」（詳細はP48）、NECインターチャネルの「モンスターブリード」を加えた10タイトルが発売、または予定されている。今後は、通信対戦の環境整備は「セガラリー2」をきっかけに一気に進むと考えられ、対戦以外の対応も様々なものが出てくるだろう。通信を備えたDCならでは遊び方は無限の可能性を秘めている。

※画面写真は開発中のものです。各ソフトの仕様は変更になる可能性があります。

Part 4 ゲーム関連をはじめ、一度は見ておきたい インターネットサイトURL集

好きなページにジャンプ!

目的のインターネットサイトのURLがわかれば、ドリームパスポートの「ジャンプ」機能を使ってダイレクトに目的のサイトへ行ける。ここでは編集部で選んだサイトをリストアップしておこう。

ゲームメーカー GAME COMPANY

多くのゲームメーカーは自社でホームページを開設している。ここでしか得られない最新情報が掲載されている場合もあり、定期的にチェックするといいかも。

	メーカー名(ブランド名)	インターネットURL	備　考
ア行	アークシステムワークス	http://www.arcsy.co.jp/	会員専用ページあり
	アートディンク	http://www.artdink.co.jp/	
	アイレムソフトウェアエンジニアリング	http://www.irem.co.jp/	
	アスキー	http://www.ascii.co.jp/	
	アテナ	http://www.sega.co.jp/gamesoft/athena/	
	アトラス	http://www.atlus.co.jp/	ミラーサイトあり
	アルトロン	http://www.sega.co.jp/gamesoft/altron/	
	アローマ(ユーメディア)	http://www.jin.or.jp/yumedia/	
	イマジニア	http://www.imagineer.co.jp/	
	インクリメントP	http://www.incrementp.co.jp/	BBS、チャットあり
	エーディーケイ	http://www.bekkoame.or.jp/~adk/	
	エクシング	http://www.xing.co.jp/	
	SNK	http://www.neogeo.co.jp/	
	エニックス	http://www.enix.co.jp/	
	NECインターチャネル	http://www.neic.co.jp/	
	NECホームエレクトロニクス	http://www.nehe-et.gr.jp/	製作者リンクあり
	エポック社	http://www.toynes.or.jp/EPOC/ep00001.htm	
	エルフ	http://www.elf-game.co.jp/	ミラーサイトあり
	エレクトロニック・アーツ	http://www.japan.ea.com/	
	オープンブック9003	http://www.openbook9003.co.jp/	BBSあり
	OZクラブ	http://www.ozclub.co.jp/	
カ行	ガイナックス	http://www.gainax.co.jp/	
	カゼ	http://kaze.kazenet.com/	
	カネコ	http://www.alpha-web.or.jp/kaneko/	
	カプコン	http://www.capcom.co.jp/	
	キッド	http://www.kid-game.com/	BBS、チャットあり
	ギャガ・コミュニケーションズ	http://www.gaga.co.jp/	
	キングレコード	http://www.kingrecords.co.jp/	BBSあり
	クライマックス	http://www.climax.co.jp/	スタッフルームあり
	クライマックス・グラフィックス	http://www.cgstudio.co.jp/	BBSあり
	ケイエスエス	http://www.kss-inc.co.jp/	BBSあり
	ゲームアーツ	http://www.tokyoweb.or.jp/gamearts/	
	ゲームスタジオ	http://www.gamestudio.co.jp/	
	元気	http://www.genki.co.jp/	BBSあり
	コーエー	http://www.koei.co.jp/	
	ココナッツジャパンエンターテイメント	http://www.coconuts.co.jp/	
	コナミ	http://www.konami.co.jp/	
	GONZO	http://www.gonzo.co.jp/	BBSあり

※上で紹介したサイトの中には、ドリームパスポートで接続した場合に正しく画像が表示されないことがあるものもあります。また、上のアドレスは1月10日現在のもので、今後変更される場合もあります。

	メーカー名（ブランド名）	インターネットURL	備　考
カ行	コンパイル	http://www.compile.co.jp/	
サ行	彩京	http://www.psikyo.co.jp/	
	サクセス	http://www.success-corp.co.jp/	BBSあり
	サンソフト	http://www.sun-denshi.co.jp/	
	CSK	http://www.csk.co.jp/	
	シムス	http://www.sims.co.jp/	BBSあり
	ジャレコ	http://www.jaleco.co.jp/	
	ショウエイシステム	http://www.shouei-sys.co.jp/	
	翔泳社	http://www.shoeisha.co.jp/	
	小学館プロダクション	http://www.sega.co.jp/gamesoft/shogaku/	
	スクウェア	http://www.square.co.jp/	
	スティング	http://www.sting.co.jp/	BBSあり
	セタ	http://www.seta.co.jp/	
	ゼネラル・エンタテイメント	http://www.genet.co.jp/	BBSあり
	ソニー・コンピュータエンタテインメント	http://www.scei.co.jp/	
タ行	タイトー	http://www.taito.co.jp/	
	タカラ	http://www.takaratoys.co.jp/	
	チュンソフト	http://www.chunsoft.co.jp/	
	データム・ポリスター	http://www.datam.co.jp/index.html	
	データイースト	http://www.dataeast-corp.co.jp/	
	テクモ	http://www.tecmo.co.jp/	BBSあり
	トミー	http://www.dirus.com/TOMY/	
ナ行	ナインライブス	http://www.ninelives.co.jp/	
	ナムコ	http://www.namco.co.jp/	
	日本クリエイト	http://www.nihon-create.co.jp/	
	日本コンピュータシステム（メサイヤ）	http://www.ncsnet.co.jp/msya/contents/	
	日本ファルコム	http://www.falcom.co.jp/	BBSあり
	日本物産	http://candy.alacarte.co.jp/~nbco/	
ハ行	パイオニアLDC	http://www.pldc.co.jp/	フォーラムあり
	ハドソン	http://www.hudson.co.jp/	
	バンダイ	http://www.bandai.co.jp/	
	バンプレスト	http://www.banpresto.co.jp/	
	ビスコ	http://www.visco.co.jp/	
	ビデオシステム	http://www.dreamsquare.co.jp/	
	ビバリウム	http://www.vivarium.co.jp/	
	ヒューマン	http://www.human.co.jp/	
マ行	マイクロキャビン	http://www.microcabin.co.jp/	BBSあり
	マイクロネット	http://micronetclub.co.jp/new_homepage/	
	魔法	http://www.mahou.co.jp/	
	メディアリング	http://www.mrc.mpi-mrc.co.jp/	
	メディアワークス	http://www.mediaworks.co.jp/	
ヤ行	やのまん	http://www.yanoman.co.jp/	
	ユービーアイソフト	http://www.ubisoft.com/	
ラ行	ライジング	http://www.raizing.co.jp/	
	リバーヒルソフト	http://www.riverhillsoft.co.jp/	
ワ行	ワープ	http://www.warp-jp.com/	BBS、チャットあり
	童	http://www.sega.co.jp/gamesoft/warashi/	

ゲーム等販売店 SHOP

ゲームに関連する様々なグッズを取り扱っている販売店は、ゲームライフを考えるうえで欠かせない存在。ここでは本誌でもおなじみのお店をピックアップした。

店名・企業名	インターネットURL	備　考
石丸電気	http://www.ishimaru.co.jp/	通信販売あり
ソフマップ	http://www.sofmap.co.jp/	通信販売あり
ブロッコリー	http://www.broccoli.co.jp/index2.html	通信販売あり
ムービック	http://www.animate.co.jp/	通信販売あり
メッセサンオー	http://www.messe-sanoh.co.jp/	通信販売あり

マンガ・アニメ関係 COMICS & ANIMATION

今やゲームとは切っても切れないジャンル。作家の今まで知らなかった一面を発見することも。この他出版社や雑誌のサイトもかなりあるので探してみるといい。

会社名・個人名	ホームページURL	備　考
小中千昭	http://www.konaka.com/	特殊脚本家
サンライズ	http://www.nifty.ne.jp/station/sunrise/	アニメ制作
スターチャイルド	http://www.sankyo-g.co.jp/starchild/starchild.html	レコード会社
スタジオジブリ	http://www.ntv.co.jp/ghibli/	アニメ制作
スタジオぴえろ	http://www.pierrot.co.jp/	アニメ制作
スタジオライン	http://www.st-line.co.jp/	横田守
そえたかずひろ	http://www.linkclub.or.jp/˜koala/	アニメーター
たかみち	http://www.amy.hi-ho.ne.jp/takamichi/P10title.htm	エアガイツ
只野和子	http://garden.millto.net/˜viewn/	アニメーター
竜の子プロダクション	http://www.tatsunoko.co.jp/	アニメ制作
手塚治虫	http://www.tezuka.co.jp/	漫画家
土器手司	http://www01.u-page.so-net.ne.jp/rb3/hirosan/	アニメーター
バップ	http://www.vap.co.jp/	レコード会社
バンダイビジュアル	http://emotion.bandai.co.jp/	
藤原カムイ	http://www.f-2.co.jp/kamui/	漫画家
Production I.G.	http://www.production-ig.co.jp/	アニメ制作
ペーパームーン	http://www.papermoon.animation.or.jp/papermoon/	アニメ・映画など
もりやまゆうじ	http://www.bnn-net.or.jp/˜montan/	アニメーター
モンキーパンチ	http://www.monkeypunch.com/	漫画家

その他のサイト OTHERS

ゲームとは直接関係ないけど一度は見ておきたいサイトを挙げた。リンクが充実しているサイトもあり、そこから飛ぶだけでもかなり満足できるかもしれない。

サイト名	ホームページURL	備　考
AKIBA PC Hotline	http://www.impress.co.jp/akibamap/	秋葉原情報
インターネットTVガイド	http://www.tvguide.or.jp/	生活情報
駅前探検倶楽部	http://ekimae.toshiba.co.jp/	生活情報
OTAKING SPACEPORT TOSHIO OKADA ON THE WEB	http://www.netcity.or.jp/OTAKU/okada/	岡田斗司夫
GAME TECH VISION	http://www.gtvnet.co.jp/	渡辺浩弐
社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会（CESA）	http://www.cesa.or.jp/	
ZDNETゲームスポット	http://www.zdnet.co.jp/gamespot/	ゲーム情報
株式会社ドワンゴ	http://www.dwango.co.jp/	
ゆうぼうのでたとこホームページ	http://www.pluto.dti.ne.jp/˜yubon/	堀井雄二

※上記表中で組織名、個人名につきましては敬称を省略させていただきました。

インターネットは犯罪の温床か!?
まずは自分で体験し、語ってほしい

インターネットは限りない可能性を秘めた巨大なメディアだ。自宅にいながらにして国境を越え、あらゆる人とコンタクトをとり、最新情報を手に入れることができる。

このように「バラ色の情報社会」として描かれることの多かったインターネットだが、最近少しばかり旗色が悪い。インターネットを利用した犯罪が相次ぎ、その「暗」の部分がクローズアップされることが多くなったからだ。確かに、匿名性を利用したいやがらせや怪文書、コンピュータウイルスの不安、パスワードの漏洩による「なりすまし」など、ネットワーカーたちはさまざまな危険やデメリットと隣り合わせだ。だが、そこで「インターネットは危険」と結論づけるのは早計だろう。冷静に考えてみてほしい。ネット人口が増え続ける中、それに伴って犯罪の発生する可能性も大きくなるのは当然のことだ。ネットワーカーも社会の構成員である以上、インターネットだけが犯罪と無縁でいられるわけがない。

とはいえ、いたずらにおそれることはない。通常、見ず知らずの人に自分の電話番号を教えたり、信頼のおけない店で買い物をしたりはしない。インターネットも同じ。自分の身は自分で守ることを忘れずに、生活に潤いをもたらすためのツールとして上手に利用したい。

セガ・エンタープライゼスではインターネット接続料金（通話料は別）が無料となるＤＣ発売記念キャンペーンを4月上旬まで延長した。これまでに紹介したインターネットの楽しみ方や活用法を参考にしながら、この機会に有意義なインターネットライフをスタートさせてほしい。


Dreamcastによるインターネット接続者が10万人を突破!!
セガ・プロバイダによる接続無料期間が延長決定!!

11月27日に発売されて以来、おかげさまで大きな反響をいただいている新世代ゲーム機「Dreamcast」のインターネット登録者数が発売1ヶ月を待たずして、なんと10万人を突破いたしました。

この予想以上の反響を受けまして、弊社では当初実施してまいりました本体発売日から12月26日までの1ヶ月間のインターネット接続料金を無料とする"発売記念キャンペーン"を99年4月上旬まで延長させて頂くこととなりました。これにより今後多くの皆様にインターネットの楽しさに触れて頂けるきっかけになればと考えております。

Dreamcastは本体に同梱されているインターネット接続用通信ソフト「ドリームパスポート」を使用することにより、どなたでも煩わしい手続きなしで簡単にインターネットをお楽しみ頂けるようになっており、現在世帯数の1割にも満たないといわれるご家庭からのネットワーク利用者を短期間で飛躍的に拡大させるものと考えております。さらにインターネット対応ゲームソフト第一弾「SONIC ADVENTURE」では、インターネットによる多数参加のミニゲームやデータダウンロードサービスなどが楽しめるようになっており、ゲームのコンテンツを使用することによりますます遊びの幅が広がっております。
また、Dreamcastはインターネット以外にも電話回線を使用した通信対戦プレーなどにも積極的に取り組んでいこうと考えており、今後も様々なネットワークコンテンツの発売・サービスにより、ご家庭内のネットワークサービスの拡充に努めてまいります。

Dreamcastは発売初日の15万台を皮切りに年内50万台を出荷。'99年3月時点で100万台突破を目指しています。弊社では今後もDreamcastを中心とした新しいエンターテイメントを提供していきます。ぜひ皆様のご協力をお願い申し上げます。

Dreamcastサポートセンター
フリーダイヤル　0120-258-254
受付時間　月～金（除く祝日）10:00～17:00
携帯電話およびPHSではフリーダイヤルは利用できません。一般の電話からお掛けください。

新作アニメ情報 アニメチェキ！ Anime Check it!

OVAから衛星放送まで、最新アニメ情報を満載で贈るアニメ・チェック・イット!!

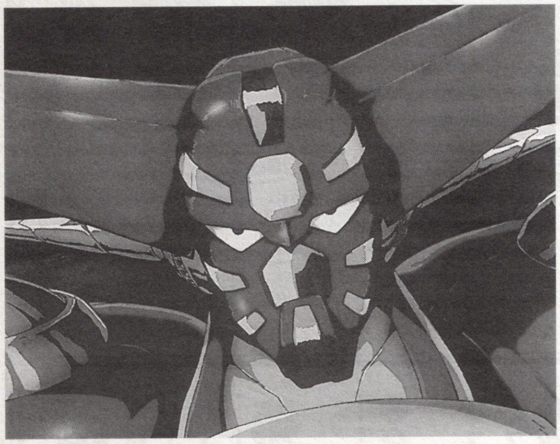
今、明かされる號(ゴウ)の秘密！ さらに……あの男が地獄から蘇る!!

1月25日発売



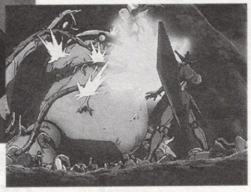
OVA チェンジ!! 真ゲッターロボ 世界最後の日 第4巻

バンダイビジュアル／VIDEO：セル&レンタル／VIDEO：BES-1924／LD：BELL-1136／各3,000円(税別)／50分
原作：永井豪・石川賢／企画：ダイナミック企画／製作：早乙女研究所／キャラデザイン：羽山賢二／メカニカルデザイン：山田起生

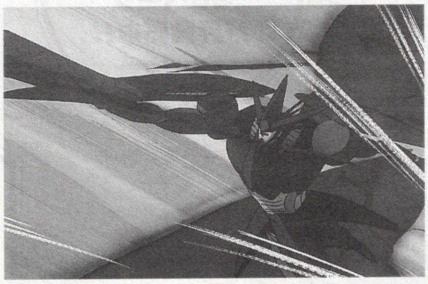


アメリカ軍とケイたちの間には、深い溝があった。



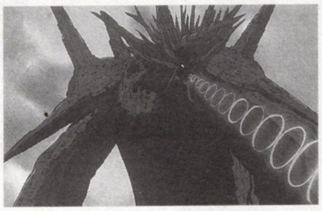


スーパーロボット軍団が攻撃!!



アメリカ軍が開発したステルバー。

第１巻の発売当初、1,500円（税別）という前代未聞の低価格で、ファンのあいだにインパクトを与えた「真ゲッターロボ 世界最後の日」。全７巻の予定で発売されるこのシリーズもいよいよ４巻目。中盤をむかえた今回は、前巻と同じく13年後の世界が舞台だ。それにともない続々登場する新キャラ達。謎の少女・渓(ケイ)の過去も気になるところだが、號(ゴウ)の正体もいよいよ明らかにされる。先の爆発で死亡したと思われていた早乙女博士も現れ、彼の真の目的を明らかにするのだが……。



號(ゴウ)（声：関智一）
ムサシとベンケイが運ぼうとしたカプセルの中にいた男。現在、真イーグルのパイロットだが、その全てが謎に包まれている。しかし、その容姿は13年前と変わっていない……。



渓(ケイ)（声：日高奈留美）
真ジャガーのパイロット。女だてらに、かなり熱血漢な性格である。作品中、ベンケイの"娘"として登場するが、その過去、素性については謎に包まれている。



早乙女博士（声：麦人）
宇宙から降り注ぐゲッター線を発見し、エネルギー化に成功した科学者。ゲッターロボとゲッターチームの生みの親。13年前に死亡したと思われていたが、再びゲッターチームの前に現れる。

第6話
ゴウ、ケイ、ガイは、インベーダーに乗っ取られたバロゾフを倒すが、周囲の視線は冷たかった。そんな時、地獄より舞戻った早乙女博士の姿が。そして全ての謎を明らかにするのだが…。

第7話
真ドラゴンの内部に取り込まれたゴウとケイ。２人を内部に残したまま、隼人はスーパーロボット軍団で真ドラゴンに攻撃を開始する。ベンケイとガイは、ゴウとケイを救出できるのか…。



ゲッターチームは真ドラゴンに勝てるのか？

絶賛発売中！第１巻〜第３巻

真ゲッターのビデオを観ていない人は、発売中の前巻を今すぐチェックだ！ 第１巻は1,500円、第２〜３巻は各3,000円となっている（全て税別）。さらに、真ゲッターのDVD化が決定。第１巻は、２月25日発売予定。３話収録。





第１巻〜第３巻は、絶賛発売中。BES-1921〜1923。

ゲッターチーム対ドラゴン軍団との戦いが、ここに始まる…。

TOPICS

ビデオとともにチェックしておきたいのが関連グッズ。右で紹介している設定資料集をはじめ、音楽CDやプラモデルのほか、トレーディングカードやガシャポンEXシリーズなどでも発売中だ。どれもファンなら必携のアイテムだろう。水木一郎氏、影山ヒロノブ氏が歌うオープニングテーマも必聴だ。

MOOK



真ゲッターの世界を大特集したビジュアルブック。132枚のフィルムで綴る名場面のほか、原作の石川賢氏による描き下ろしコミックも収録されている。

「真ゲッターロボビジュアルブック」発売／ホビージャパン／1,500円。

GAME SOFT



機種：プレイステーション
価格：未定／発売日：夏予定
発売：バンダイビジュアル

さらに、真ゲッターファンに朗報だ。なんと、本作品がバンダイビジュアルより、プレイステーション版としてゲーム化されるのだ。内容は、シナリオクリア型の戦略シミュレーションになる予定。３Dポリゴンによる大迫力の戦闘シーンが楽しめるはずだ。

【お詫び】前号P92の「ベルセルク」のコミック紹介の記事中に、本作が休載中との誤った記述がございました。ここで訂正させていただきますとともに、関係各位にご迷惑をおかけしたことを深くお詫び申し上げます。

TV **カードキャプターさくら**
Vol. 5



1月25日発売予定

バンダイビジュアル／VIDEO:セル&レンタル
VIDEO:BES-2138／LD:BELL-1282
各6,800円（税別）

原作：CLAMP／監督：浅香守生／シリーズ構成：大川七瀬（CLAMP）／キャラクターデザイン：高橋久美子◎今回は、第16話から第19話を収録。初回特典として、5～9巻までを収納できるCLAMP描き下ろしイラストの特製ボックスが付く。

TV **serial experiments lain**
lif. 05



発売中（1月22日発売）

パイオニアLDC／VIDEO：セル&レンタル
VIDEO：PIVS-2235／LD：PILA-1505／DVD：PIBA-1015／各5,500円（税別）

監督：中村隆太郎／脚本：小中千昭／オリジナルキャラデザイン：安部吉俊◎テレビ東京系の深夜に放送されていた新感覚アニメのビデオシリーズ最終巻。NAVIにのめり込み変化してしまった玲音。彼女の家を訪れたありすが見たものは……。初回封入特典として、描き下ろしピンナップ付き。

TV **ブレンパワード**
Vol. 7



1月25日発売予定

バンダイビジュアル／VIDEO:セル&レンタル
VIDEO:BES-2088／LD:BELL-1243
各6,000円（税別）

企画：サンライズ／原作：矢立肇・富野由悠季／総監督：富野由悠季／メインデザイン：いのまたむつみ・永野護◎WOWOWにて放映。今回収録は、第18話から第20話。ついに浮上したオルファンは、宇宙へ向け飛翔し始める。リクレイマーの指導者、ガバナーが胸に秘める真の目的とは……。

TV **ジェネレーター ガウル**
S-1



発売中（1月1日発売）

日本ビクター／セルのみ
VIDEO：VVAS1075／LD：JVLA58035
各5,800円（税別）

原作：天田龍・細雪純／監督：水島精二／キャラデザイン：オグロアキラ／メカデザイン：寺岡賢司◎タツノコプロが放つオリジナル新作。謎の組織の野望を打ち砕くため、生態兵器に変身できる能力を持った高校生・ガウルが、運命の3カ月前の世界に現れた……。第1話と第2話を収録。

MOVIE **機動戦士ガンダム／第08MS小隊**
ミラーズ・リポート

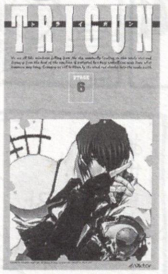


1月25日発売予定

バンダイビジュアル／VIDEO：セル&レンタル
VIDEO：BES-2208／LD：BELL-1320
各6,000円（税別）

原作：矢立肇・富野由悠季／監督：加瀬充子・神田武幸・飯田馬之介／脚本：北嶋博明／オリジナルシリーズ構成：桶谷顕◎98年夏に公開された劇場映画。OVAシリーズ第6～9巻の空白を埋めるエピソードはファン必見。初回特典はジャケットサイズの「メカニカルカバー スケルトン仕様」付きだ。

TV **トライガン STAGE-6**



発売中（1月1日発売）

日本ビクター／セルのみ
VIDEO：VVAS1067／LD：JVLA58026
各5,800円（税別）

原作：内藤泰弘／監督：西村聡／構成：黒田洋介／キャラクターデザイン：吉松孝博◎砂漠の惑星で繰り広げられるSFガンアクション。ビデオシリーズ第6巻では、第11話と第12話を収録。「トライガン」の全てがわかるスタッフ参加の4P解説書付き。2月3日にはSTAGE-7の発売予定も。

TV **スーパードール☆リカちゃん**
第4巻 夢の星はめぐる



発売中（1月22日発売）

パイオニアLDC
VIDEO：セル&レンタル
VIDEO：PIVS-2254／2,900円（税別）

監督：杉井ギサブロー／脚本：渡辺麻美／キャラデザイン：熊谷哲矢◎テレビ東京系で絶賛放映中。第4巻では、第6話と第7話の2つのエピソードを収録。同日、第3巻「ハロウィンのお客さま」（PIVS-2253／2,900円（税別））の発売と、DVDシリーズ第2弾（PIBA-1042／6,000円（税別））の発売も。

18禁 **バーチャコール2**
RV-1・2



レンタル中（1月22日発売）

ピンクパイナップル
VIDEO：各レンタルのみ

原作：フェアリーテール／監督・絵コンテ：豊岡薫／脚本：大石哲也／作画監督：ふじいみつる／スーパーバイザー：Dr.POCHI◎同名タイトルのパソコンゲームのビデオ化。内気な主人公の少年は、仮想恋愛が楽しめるマシーン"バーチャコール"で、甘美な世界へと誘われていく……。

18禁 **YU-NO**
第2幕「不連続体のコンチェルト」



発売中（1月22日発売）

ピンクパイナップル／VIDEO：セル&レンタル
VIDEO：KSVA53472／LD：KSLA53472
各6,800円（税抜）

原作：剣乃ゆきひろ／監督：金沢賞眞／脚本：工藤治／キャラデザイン：青野哲朗・石原恵◎同名タイトルのパソコンゲームのアニメシリーズ第2巻。もの憂げな謎の美少女・神奈の心を開くべく、クラスメイトの澪があやしくからむ。澪の舌先が動くたび、神奈の口から熱い吐息が漏れる……。

TV **聖ルミナス女学院**
file. 2



発売中（1月22日発売）

パイオニアLDC／VIDEO：セル&レンタル
VIDEO：PIVS-2242／LD：PILA-1512
各5,500円（税別）

原作：寺田憲史／監督：アミノテツロー／キャラデザイン：香川久◎テレビ東京系で大好評オンエア中の人気テレビアニメ。file.2では、テレビシリーズの第3話「誰も知らないところへ…」と、第4話「自由があるとしたら…？」を収録。当日、DVD（PIBA-1032）の発売もある。6,000円（税別）。

衛星Chチェキ！

SKY Perfec TV!
おすすめアニメ情報

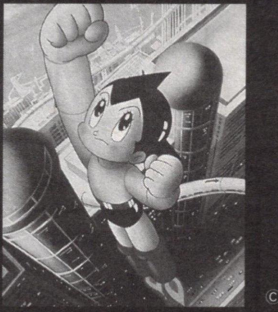


●「宝島」
●Ch724：アニマックス
●1月31日（日）19:00～21:00

イギリスの小説家スティーブンスンの海洋冒険小説を原作にしたアニメが、スカイパーフェクTVに登場。イギリスの小さな港町にあるベンボー亭で暮らす少年ジムは、偶然、宝島の地図を手に入れた。その宝は、大海賊フリントの宝の地図だった。郷士のトレロー、ルヴジー医師、そして片足の男シルヴァーとともに、宝を求めて大海に旅立つのだった……。

お問い合わせ先
スカイパーフェクTV・カスタマーセンター
☎0570-037-816（携帯・PHSは不可）
（受付時間／9:00～21:00）

DIREC TV
おすすめアニメ情報

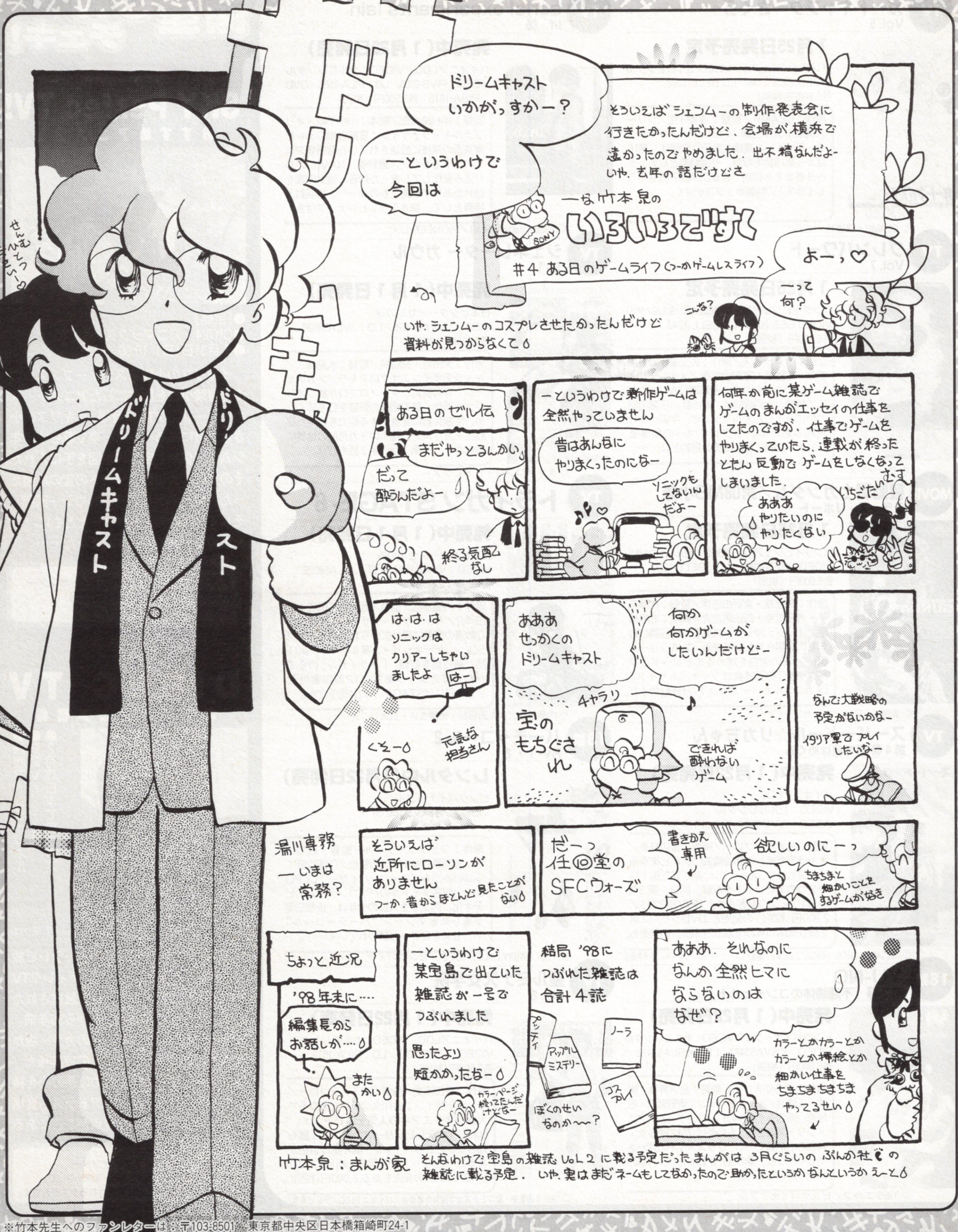


●鉄腕アトムチャンネル
●PPV®216ch
●2月15日まで放送予定

'80年にカラー版として製作、テレビ放送された「鉄腕アトム」が、ディレクTVで放送中だ。アトムがテレビ放送されたのは、今をさかのぼることから36年前。当時はまだモノクロで、このカラー版が放送されたのは、さらにその17年後だ。ロボットとして生きるために悪の心を持ったアトムのライバル・アトラスも登場する。手塚アニメの出発点がここにある。

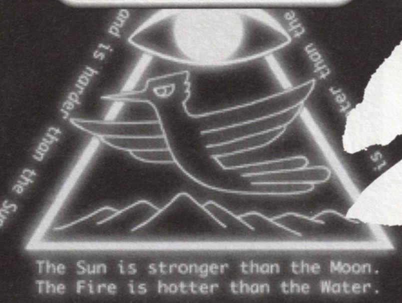
お問い合わせ先
ディレクTV・カスタマーセンター
☎044-862-0011（受付時間／9:00～21:00）
※PPV®は、番組ごとに課金されるシステムです。

ドリマガはハードが続く限り大丈夫だよ(多分)。



※竹本先生へのファンレターは、〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株) ドリームキャストマガジン編集部「竹本泉のいろいろですく」係まで送ってね。

チュンソフト公認 ～私たちはサウンドノベル「街」を応援します～



街の掲示板 第26回

SS版「街」発売1周年とともに、PS版が今月28日にリリース。めでたいっ!

TANTOHSHA

ウメ
コミケでは「街」の同人誌がたくさん売られていたみたいで、今年は行けばよかったかなぁ。オレ? TDLにいたよ。

TETSU
年末のコミックマーケットで出会った片山さん、柴田さん、素晴らしい本をありがとう。これからもよろしくね!!

発売1周年記念企画パート1スペシャルプレゼント!

今回は「街」発売1周年記念企画ということで、「街」に関するアイテムを大放出! ここでしか手に入らない激レアアイテムもあるので、張り切ってハガキを書けっ! ネタ込みなら当選確率アップ!?

PS版「街」ソフト 1名



ウメ「来週発売されるPS版「街」を、早くもプレゼントしてしまうぞ」 TETSU「SS版ユーザーにも気になる存在であるPS版。詳細については右のレビューを見てね」

特製リストウォッチ 1名



ウメ「今回の目玉、幻の逸品だ」 TETSU「ラジオ番組で数本だけ作ったんだよね」 ウメ「某脚本家氏も本気で欲しがる(笑)激レアアイテムを放出!」

「街」公式ガイドZAP'S 3名



TETSU「「街」ファン必携のファンブック。11本目のシナリオ『雲烟過眼』は名作だぞ」

「街」役者さん生写真 10名



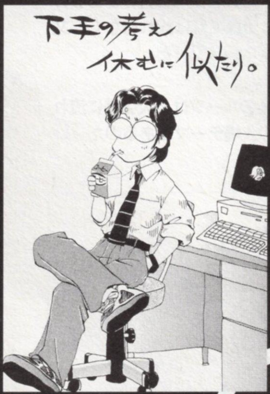
ウメ「サタマガ時代に取材した、役者さんの(当時の)生写真ね」 TETSU「役者さんの名前と、どのカットが欲しいかを書いてね。」

金のしおり 3名



TETSU「SS版のキャンペーンで送られたお宝です」 ウメ「PS版ではキャンペーンはやらないので、PSユーザーにおすすめかもね」

次回パート2でも大放出だ!!



新潟県・片山朋子

TETSU「コミケではお世話になりました。実は街の執筆陣も来てたんだよね」 ウメ「そんなことになってるなら、オレも行けばよかったなぁ」 TETSU「そういうや桂馬のコスプレしているヒト、見たな。あと隆士と水曜日も」 ウメ「ますます行けばよかった(笑)」



栃木県・さくら

ウメ「そうか、あれから早くも1年か。感慨深いネェ」 TETSU「確かタワーレコードに美子と薫が来てたんだよね。懐かしい」

A HAPPY NEW YEAR

投稿常連のみなさん明けましておめでとう! 「街2(仮)」は、今年発売されるといいね。



宮城県・ゴジラ2世

ウメ「正月といえば和服、しおりサンは似合いそうだネェ」 TETSU「ゲームの中で和服着てた人いた?」 ウメ「白峰忠道とワニ治郎……」



埼玉県・潮屋点子

ウメ「オレたち2人にとっても、これだけ素晴らしいゲーム、そして仲間たちに会えたことがとにかくハッピーだっただね」 TETSU「みんなにも感謝!」

チュンソフトNEWS!



PS版「街」を「街バカ」がレビュー

街バカ1号 ウメ



久々に通しで読んでみたけど、やっぱり面白い。セレクト画面がSS版と大きく異なるので、ちょっと違和感を覚えた。あと、シルエットモード時だと、ムービーが大きくカットされてしまうのは驚き。

で、PS版はタイムチャート機能が非常にありがたい。これで追加シナリオでもあれば即買い、なんだけどね。そうそう、「青ムシ抄」は、ハードをクリアしないと出現しないそうな。

街バカ2号 TETSU



PSの機能面の問題とはいえ、オートセーブがなくなったのは痛い。サウンドノベルらしくないというか。噂のシルエットモードも、我々にとっては無意味なものだし。ただ、しばらくこのゲーム触れてない人がやるには案外いいかも。振動や移動マップなど新たな面白みもあるし。事実、オイラも時間を忘れて6時間(!)もプレイしてしまったほど。マムルのストラップも欲しいよネェ(笑)。

プレイステーション版
サウンドノベル・エボリューション3
「街 ～運命の交差点～」
チュンソフトより、1月28日5,800円にて発売だ。先着25,000名には特製マムルストラップがついているぞ。

ハガキ大募集!!

今回はスペシャルウィークということで、プレゼントのハガキをメインに募集するぞ。しかし単に欲しい、っていうハガキを書くだけでは芸がないし、ハガキを見させてもらうこちらも面白くない。そこでみんなは、応募の際にそれぞれのハガキに、プレイした感想やイラストなど、何でもいいから「街」に関するネタをひとつ書いてきてほしい。下の応募券も忘れずに。また、常連のみんなは、従来のコーナーへの投稿の際に、欲しいアイテムを書いて応募券を張っておいてもらえれば抽選の対象になるぞ。それぞれの作品には必ず郵便番号、住所、氏名、PNを明記しておいてほしい。もちろん欲しいアイテムの名前も忘れずに。まだまだ「街」の灯は消しません!

あて先

〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク(株) ドリームキャストマガジン編集部「街の掲示板」それぞれの係まで。プレゼントの〆切は2/5の当日消印有効。郵便番号をハッキリ書けば、住所は省略してもいいぞ。

当選者発表

千葉県・POIROTに金のしおりを送ったぞ。

2/5号「街の掲示板」応募券

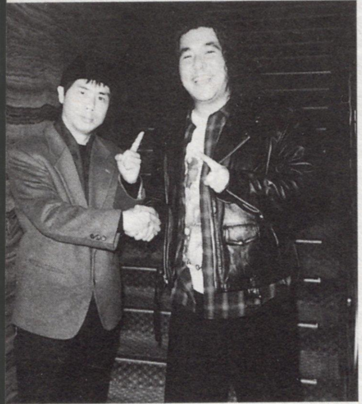
葉山宏治のゲーム業界特設リング

ROUND6



葉山宏治
6年前のゲームCD『超兄貴』のヒットで世に名が出たミュージシャン。以来9枚の自身のアルバムをリリースした。デジタルなサンプリングサウンドとワイルドなヴォーカルで激烈なライブを数々展開し、メーカー間の枠を超えた、デュエット曲を発表したりと、ゲームミュージック界の実戦派ミュージシャンである。現在、複数のビッグタイトルの音楽を制作中。

今週の対戦相手：斎藤文彦（コラムニスト）



この身長差を見よ!! レスラーのようだ!!

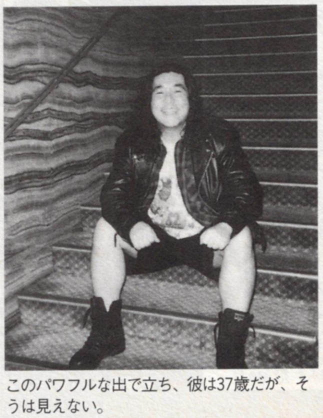
君は斎藤文彦を知っているか？　まずは、写真を見てもらいたい。一見、プロレスラーかと思う大きな風貌だ。彼が最も露出するのはプロレス関係で、ゲームファンにはプロレスファンも多い。テレビや、プロレス誌などで、彼の姿を見た人も多いはずだ。そんな彼はコラムニストであると同時に、スポーツライターであり、プランナーでもある。そして、週刊プロレスの記者でもある。表現者としては、活字と映像の両メディアで活動し、著作には『テイキング・バンプ』『シーズンズ・グリーティングス』『ディケード』『ボーイズはボーイズ』がある。映像の方もプロレスのビデオを年に4～5本は制作している。今年2月10日には『ちゃんと元気なトーキョー・ピープル』という本が発売されるが、今、日本は不況にあえいで元気なヤツがいない……、そんな中でも、逆風に立ち向かう30人の各界の方々を斎藤文彦本人による文章で、斬った、コラム集だ。

その“ちゃんと元気なトーキョー・ピープル”として、俺、葉山宏治のこともコラムの中で書かれているのだ。選ばれて俺はとても嬉しいのだが、そもそも、ミュージシャンである俺が何故こうやって文章を書くことになったのか、と言うと、斎藤文彦のこのコラムの取材を受けたことがきっかけになっているのだ。俺は毎回書いているように、まさに狂暴レスラーのように『目をひんむけ!! 大声を出せ!!』という気合い男である。俺は多少の相手ではたじろがない気構えで生きているわけだが、斎藤文彦に初めて会ったその時に彼に強烈なオーラを感じた。俺もいろいろなミュージシャンや著名人と面識はあるが、彼の場合、他のそれとは明らかに異質だった。そしてしゃべり始めても、俺は話せば話すほど圧倒されたのだ。

俺は無類のプロレス頭のセメントファイター。斎藤文彦も超プロレス頭。日本の政治から個人的な話に至るまで、もののたとえはプロレス。『君、ずいぶん身長あるね190センチ？　ほう猪木さんぐらいあるんだ！』そんな具合だ。2人の話はストロングスタイル、今の日本を作った団塊の世代に対する反感、対抗心、その中でロストジェネレーション世代と呼ばれる我々（30代）が、これから日本の文化を作りあげていくことなど話は熱い。その時の彼の取材を通して、また出来上がったコラムを見て、俺は自分も文章を書きたいとそう思ったのだ。

そんな彼の著作は先のようにたくさんあるが、自分としてはまだまだ納得していないと言う。目指すは大作家!!『ライ麦畑でつかまえて』の“J.D.サリンジャー”のライバルになるのが目標だ。古本10万冊の家に育ち、文彦という名は文を書くようにと両親が付けたそうだ。そういうアカデミックな大作家になることが大前提として、彼にはもうひとつ大きな夢がある。それは、プロレスのスペシャリストとして、これまたビッグなプランを実現させていくこともライフワークなのだ。その、大作家とプロレスのスペシャリストがうまくシンクロする形が理想だと言う。

しかし斎藤文彦にも辛い時代はあった。そのキャラクターゆえテレビのバラエティー、トーク番組の構成作家を27～28歳の頃に任された時代が屈辱だったと言う。自分の力を根底から否定された放送の中での一瞬の言葉より活字を信じたかったからだ。根本が個人的で、団体で何かをしようというタイプではない。それは俺と共通している点だ。また逆に嬉しかったことと言えば、子供の頃夢見た世界中のスーパースターに逢えたこと、それに尽きるという。“ハルク・ホーガン”や“スタン・ハンセン”プロレスの世界のみならず、いろんなスーパースターにも出会った。地方巡業で“ブッチャー”と相部屋になったこともあったそうだ。



このパワフルな出で立ち、彼は37歳だが、そうは見えない。

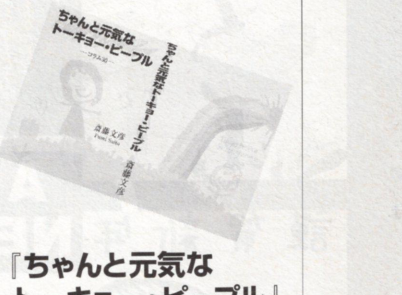
また先に触れた『ちゃんと元気なトーキョー・ピープル』について尋ねると、彼は1955～1970年生まれの人達にスポットを当てた。今、元気じゃない団塊の世代、45～65歳前後の連中を脅かしてやろうかと……。あの反戦ロック、フォークをやってた連中が卒業したらただの企業人になっちゃった。あの威勢はどうした？『いちご白書をもう一度』とか俺達はデータとして冷静に聞いていたぞ!!　そんな奴らの作った時代が今だ。その次は新人類の時代かもしれないね、でもその前に次は俺達の時代だ!! そういう気持ちで、この本を出すことを考えたと言う。

また、某格闘ゲームの日本チャンピオンと全米チャンピオンの対戦をテレビで見て、勝った日本の少年は、笑みひとつ浮かべなかった。全米チャンピオンが悔しがりながらも、日本の少年の優勝をたたえていたにもかかわらず彼は最後まで健闘を称え合うことはしなかった。“格闘ゲームにスポーツマンシップは存在しないのか!?”その話を彼に向けた時、彼は鋭い目つきで『若者は、血と汗と涙のなさそうな所から、血と汗と涙を探して来い。必ずありますから、ゲームの中にもね……』と。

そして付け加えるように『20代は超ガキ、30代はクソガキ、40代でやっと半分大人。先は長いんだよ、だからそういうスパンで“自分史”を考えろ、10代と20代で何も変わりはしない。自分にリミットなんてないのさ』日頃、スポーツの世界で強者共相手に取材をしている男だからこそ、この言葉には重みがあるのだと思った。斎藤文彦は紛れもなく、文学におけるプロレスラーだ。



P.S.俺の音楽のルーツは、大会場に流れるプロレスの入場テーマにあるのだ。いつかやってみたい。



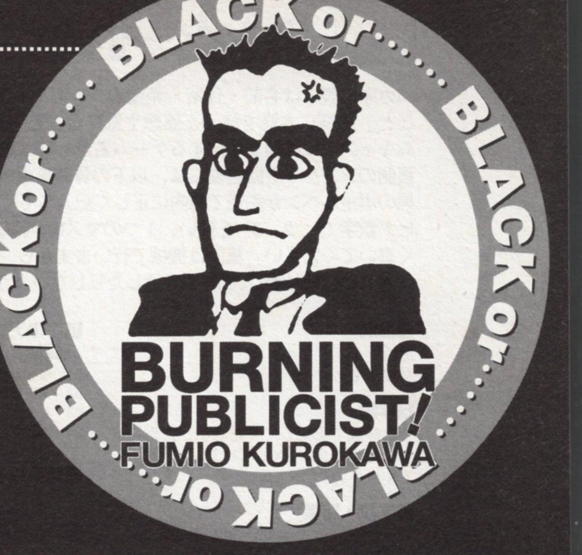
『ちゃんと元気なトーキョー・ピープル』
●斎藤文彦著
●'99.2.10発売予定



ホームページもよろしく。
葉山宏治ホームページ　http://y7.net/u/aniki01.html
『99' 超兄貴伝説～ベスト＆スーパーリミックス～』99.4.23発売決定!! “帝国”キングレコードより発売中。旧譜アルバム“超兄貴”“超葉山”“姐”“GEME MUSIC ISDEAD”の4作が、日本コロムビアより再販されました。好評発売中です。
ハガキのあて先　〒103-8501　東京都中央区日本橋箱崎町24-1　ソフトバンク（株）　ドリームキャストマガジン編集部内「葉山宏治のゲーム業界特設リング」係

COLUMN

黒川文雄のBLACK or…



今週のお題 続・シェンムー

セガに対しては、なにかと辛口の黒川コラム。かつてセガに在籍し、セガの内外を知り尽くしている黒川氏。今年もますます辛口に磨きがかかるかも？　さて、今回のお題は、前回に引き続き、あの鈴木裕さんの最新作「シェンムー」についてだ。昨年末の横浜に続き、全国五大都市での発表会も大盛況と聞き一安心。さて、そこに思う感想とは……？

さて、今回は前回の話の続きなのだが…まあ、読んでいるヒトだけ読んでくれればいいので前回のアラスジは省略させてもらおう。鈴木裕さんの最新作にして超大作「シェンムー」。この作品のゲームとしての判断は、現時点では僕個人として是か非の判断はできない。なにしろ「シェンムー」が発展途上にあるからに他ならないからだ。なぜならば、まだこれから先の数カ月でガラっと内容が変わる可能性を秘めているためだ。しかし、あの裕さんが3年をかけたソフトだから、絶対にコダワリがあるに違いない。現にTIME CONTROL（タイムコントロール）、MAGIC WEATHER（マジックウェザー）、QTEバトルなど、新しい要素が今の時点でいろいろ盛り込まれていることがその顕著な例だ。しかし前号でも書いたが、やはり釈然としない部分もある。この作品自体は、かつて、僕自身がセガAM２研在職時に開発がスタートし、長年の歳月をかけて「シェンムー」という作品として帰結した。当然ながらそこには数多くの試行錯誤が存在し、最初の頃の形とはまた大きく違ったものであった。でも、どうだって良いのだそんなことは…。時代は流れて変わっていくのだから。しかし、気になるのが、果たして本当にこれは、我々が知っているゲームなのか…ということだ。RPGというジャンルを超えた「FREE」というジャンルを新たに打ち出した裕さん。確かに、そのコンセプトは正しい…と思う。しかし一方で、発表会の映像やプレゼンテーションを観ると「限りなくよくできたミニゲーム」を集めたボードゲームの集大成…という感を受けなくもない。うまく表現できなくて申し訳ないが、僕自身の感想は、そんな感じだ。3DCGのキャラクターがリアルタイムで思いのまま動く、プレイモードとビューモードのギャップが一切ないなど、「シェンムー」は、今までのゲームの既成概念を大きく壊したゲームに仕上がるのは間違いないだろう。だが、肝心なのは、前回も書いたことだが、すべて一流の素材を集めて、一流の料理人が調理をしたとして、果たしてそれで本当にウマイと思えるのかというだ。

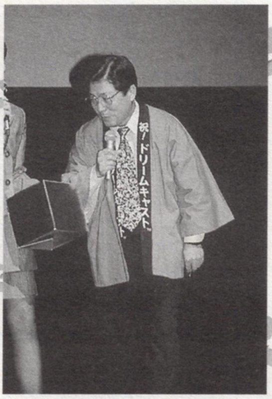
確かに民製機として最高のスペックをもった「ドリームキャスト」と、最高の技術力を持つ「AM２研」、そしてプロデューサーには鈴木裕さんという最高の布陣であることは間違いない。

しかし空腹に勝るものはないのだ。どんなにうまいものであっても、満腹の時に食べるものと空腹の状態で食べる時には、ウマさ加減の違いはあるはずだ。それは自由度の高さということに直結すると思う。この自由度の高さは、ユーザーにとって敷居は高くないのか…ということが思い巡る。

確かにもうゲームキャラクターに「欽ちゃん走り」をさせなくて済むとか（笑）、ぎこちないモーションがイヤだと思うことはよくある。しかし従来のゲームの自由度の狭さが果たした役割というものもあると思う。自由度が低いなかでプレイヤーはアイテムを探し、経験値を貯めてクリアすることにプレイヤー魂を賭けてきた。言い換えるなら、攻略魂が揺さぶられてきたわけだ。しかし「シェンムー」は、その点で大きく考え方が異なる。その自由度の高さゆえに人によって判断は分かれることだろう。しかし、僕はそのチャレンジ精神に敬意を表したい。裕さんが3年間温めたものをはっきりと見届けてみたいと思う。寒空のなか並んでくれた一般のプレイヤーもおそらく同じ気持ちだろう。

だから、今回のコラムでもいろいろ書きはしたが、ユーザーたちの期待を削ぐつもりは毛頭ない。それぞれの価値観で判断すればよいと思う。がんばれAM２研の有能なスタッフ、そして裕さんがんばってください…と言っておきたい。





全国五大都市で開催された「シェンムー」制作発表会も大盛況のもとに終了。各会場には特別ゲストも訪れ、盛り上がっていたようだ。会場行った人たちも、みんな満足していたんじゃないかな。次に映像が見れるのは、やはり3月のゲームショウってとこ？

【黒川文雄プロフィールと近況】

――【黒川文雄・プロフィール】――

1960年生まれ。音楽、映画業界を経てセガAM２研にて「VFシリーズ」を中心に宣伝プロデュースに参画。一昨年ソフトウェアの宣伝プロデュース会社マーベリック設立。コンビニへのゲーム流通会社「デジキューブ」宣伝業務を担当。

――【黒川文雄・近況？】――

年末年始には、ゲームを買ってくれたかな。みんな、ちゃんと肝心のドリキャスを買えたのだろうか…一部のコンビニにはキャンセル分がまだあったりするみたいだ（地方のほうが多いみたいだけど）。まだの人は頑張って探してみてくれ。帰省したときなんかが狙い目だったのかもね……。

さて、このコラムでは、取り扱ってほしいテーマ、市場分析など、随時なんでも募集している。ご意見、反論、いつでも対応（予定）。宛先は〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1　ソフトバンク㈱『ドリームキャストマガジン』編集部「黒川文雄にご意見！」係まで。

ドリームキャストマガジン2月5日号

郵便はがき

お手数ですが
50円切手を必
ずはってくだ
さい

103-8501

（受取人）

ソフトバンク株式会社
ドリームキャストマガジン 2月5日号
編集部行

（フリガナ）		電話番号
お名前		（　　）

ご住所 □□□-□□□□	都道府県　市区郡

編集部へひとこと

ドリームキャストで移植または続編を希望するゲーム名を１つだけ書いてください。
（シリーズの場合、何作目かも書いてください）

ゲーム名　の　移植／続編　（どちらか1つに○をつけてください）　機種

□番　希望するソフト名（プレゼント名）を書いてください。（152ページ参照のこと）

賞品名：

ドリームキャストマガジン2月5日号アンケートハガキ

1 性別

2 年齢（実数）

3 学校・職業

4 よく読むコンピュータゲーム誌をあげてください（8つまで）

5 本誌の表紙について

6 このアンケートハガキを出す頻度(ひんど)は

7 特集はどうでしたか？

（ご意見　　　　　　　　　　　　）

8 今号の記事でおもしろかったものとつまらなかったものを上位から順に3つずつ表1の中からあげてください

●おもしろかった記事

1番　2番　3番

●おもしろくなかった記事

1番　2番　3番

9 持っているハード（周辺装置）

10 購入予定のハード（周辺装置）

11 これから買いたいドリームキャストソフト（10本まで）

12 これから買いたいセガサターンソフト（5本まで）

ドリームキャストマガジン2月5日号

アンケートハガキの書き方

ハガキの表には名前・住所・希望のプレゼント番号を明記し、「編集部へひとこと」の欄に本誌を読んだ感想や意見などをお書きください。また、ドリームキャストに移植を希望するゲーム名があれば記入してください。
裏側のアンケート回答欄には、以下の質問事項への答えを右の記入例に従って、黒のボールペンか鉛筆で枠内に正しく記入してください。その際、数字はアラビア数字（1、2、3）を使い、1つのマスに1字のみを、はっきりとわかりやすく書いてください。集計は機械で行いますから、ハガキはキリトリ部のとおりにきれいに切り離し、回答欄を汚したりしないように注意して応募してください。

アンケート回答欄の記入例

	（例1）回答が2の場合	（例2）回答が09の場合	（例3）回答が23の場合	（例4）回答が1の場合
◆よい例	2	09	23	1
◆悪い例	2	9	23	7

複数回答の設問の場合、すべてを使う必要はありません。ただし、回答は左の枠から入れてください。

01	06	18					

1 性別
男性　1
女性　2

2 年齢
※自然数で記入してください。ただし1桁の場合は左のマスに0を入れてください。

3 学校・職業
01　小学生
02　中学生
03　高校・高専生
04　大学・大学院生
05　短大・専門学校生
06　予備校生
07　事務職
08　営業・販売職
09　専門・技術職
10　管理職
11　自営業
12　公務員
13　アルバイト
14　無職
15　主婦
16　その他

4 よく読む雑誌は？（8冊まで）
01　ファミ通
02　ファミ通DC
03　GAMEWALKER
04　Vジャンプ
05　電撃王
06　電撃PlayStation
07　ザ・プレイステーション
08　じゅげむ
09　少年エース
10　ゲーメスト
11　ドリームキャストファン
12　ドリームキャストプレス
13　電撃G'sマガジン
14　電撃ドリームキャスト
15　ニュータイプ
16　ドリームキャストマガジンのみ

5 今号の本誌の表紙についてどう思いますか。
01　よい
02　ふつう
03　よくない
04　その他（具体的に要望を）

6 このアンケートハガキを出す頻度は？
01　毎号出す
02　プレゼントがほしいときは出す
03　ときどき出す
04　はじめて出す

7 特集はどうでしたか？
01　役立った
02　ためになった
03　知りたいことは載ってなかった
04　興味のない記事だった
05　その他

8 今号の記事でおもしろかった（よかった）ものとつまらなかったものを上位から順に3つずつ表1の中からあげてください。

9 表2から持っているハードをあげてください。（8つまで）

10 表2から購入予定のハードをあげてください。（8つまで）

11 表3から、今後あなたが買いたいドリームキャストソフトを10本まで選んで答えてください。

12 表4から、今後あなたが買いたいと思っているセガサターンを5本まで選んで答えてください。

表1　今月の記事

01　ウィークリー　ニュース　LAND MARK
02　ドリームキャストデータステーション
03　ドリームキャスト読者レース
04　ドリームキャストNOW
05　（ドリームキャスト特報）シェンムー（莎木）
06　（ドリームキャスト特報）セガラリー2
07　（ドリームキャスト特報）レッドラインレーサー
08　（ドリームキャスト特報）麻雀大会Ⅱ Special
09　（ドリームキャスト特報）ELEMENTAL GIMMICK GEAR
10　（ドリームキャスト特報）虹色天使
11　（ドリームキャスト新着情報）ぷよぷよ〜ん
12　（'99年新春特別企画）今こそ語られるバーチャストライカー2
13　読者投稿コーナー／グルグルパワーズ!!
14　習慣 Bad Ending!
15　サムシング吉松劇場
16　特集（特別企画）保存版 ドリームパスポートハンドブック
17　（新作アニメ情報）アニメチェキ
18　（〃）竹本泉のいろいろですく
19　「街」の掲示板
20　葉山宏治のゲーム業界特設リング
21　（ByWeeklyColumn）BLACKor…
22　（ドリームキャストCOMPLETE GUIDE）戦国TURB
23　（〃）ソニックアドベンチャー
24　（〃）神機世界　エヴォリューション
25　レンタヒーロー・リターンズ
26　（短期集中連載）中村杯のトップに輝くのは誰だ！ ペンペントライアイスロン From Ice-Planet　第一回
27　セガサターンデータステーション
28　セガサターン読者レース
29　（発売間近）KISSより……
30　（発売間近）ダンジョンズ＆ドラゴンズコレクション
31　帝都ジャーナル
32　裏技ショッピング
33　アーケードエキスプレス
34　ハロー！　カプコンダッシュ'
35　AM3研Rush 2!!
36　AM1研Dynamite
37　はこざきままのDreamCastrology

表2　ハードリスト

1　ドリームキャスト
2　ビジュアルメモリ
3　ドリームキャスト用レーシングコントローラ
4　ドリームキャスト用アーケードスティック
5　ドリームキャスト用キーボード
6　セガサターン（互換機含む）
7　メガドライブ（ワンダーメガを含む）
8　スーパー32X
9　プレイステーション
10　3DO（REAL、TRY）
11　PC-FX
12　スーパーファミコン
13　PCエンジンシリーズ
14　NEO・GEOネオジオポケット
15　ゲームボーイ（カラー以外）
16　ゲームボーイカラー
17　NINTENDO64
18　パソコン
19　ムービーカード（ツインオペレータ含む）
20　フォトCDオペレーター
21　電子ブックオペレーター
22　セガマルチコントローラー
23　レーシングコントローラー
24　バーチャガン
25　アナログミッションスティック
26　コードレスパッド
27　新型バーチャスティック
28　バーチャスティックプロ
29　ツインスティック
30　セガサターンモデムセット
31　セガサターンワープロセット
32　通信対戦ケーブル

表3　ドリームキャストソフトリスト

001　アキハバラ電脳組パタPies！
002　WEB MYSTERY 予知夢ヲ見ル猫
003　エアロダンシング featuring Blue Impulse
004　SD飛龍の拳列伝EX
005　F－1ゲーム（仮称）
006　ELEMENTAL GIMMICK GEAR
007　エンターテイメントGOLF
008　大相撲
009　GEIST FORCE（ガイスト フォース）
010　デジタル競馬新聞 MY TRACKMAN
011　北へ。White Illumination
012　機動戦士ガンダム（仮称）
013　CARRIER（仮称）
014　クールボーダーズ
015　クライマックス　ランダーズ
016　グランディア2
017　ゲットバス
018　サイキックフォース2012
019　ザ・キング・オブ・ファイターズ（仮称）
020　シーマン〜禁断のペット〜
021　Jリーグ　プロサッカークラブをつくろう！
022　シェンムー（莎木）
023　紫炎龍2（仮称）
024　ジャイアントグラム〜全日本プロレス2 IN 日本武道館〜（仮称）
025　Speed Busters
026　蒼鋼の騎兵 スペースグリフォン
027　総天然色立体冒険活劇 .パワーストーン
028　ダイナマイトロボ2000（仮称）
029　鄭問之三國誌
030　ちょーハマるゴルフ
031　Dの食卓2
032　電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム
033　ドリームキャスト徹萬（仮称）
034　虹色天使
035　BIOHAZARD CODE：Veronica
036　バギーヒート
037　はるかぜ戦隊Vフォース　一翼の向こうにー（仮称）
038　飛龍の拳列伝（仮称）
039　ぷよぷよ〜ん
040　フライトシューティング（仮称）
041　ブルー スティンガー
042　BraveKnights（仮称）
043　FRAME GRIDE（フレームグライド）
044　プロ指南麻雀「兵」DX
045　プロ野球チームをつくろう！
046　ベルセルク
047　ポップンミュージック
048　MARVEL VS. CAPCOM CLASH OF SUPER HEROES
049　麻雀大会Ⅱ Special
050　魔剣X
051　マリオネット・ハンドラー
052　メルクリウスプリティ
053　MONACO GRAND PRIX　Racing Simulation 2
054　モンスターブリード
055　リアルサウンド〜風のリグレット〜
056　Littledream
057　リング（仮称）
058　Rayman 2（仮称）
059　レッドラインレーサー
060　Warrz（ワーズ）

表4　セガサターンソフトリスト

001　アドヴァンスト V.G. 2
002　With You〜みつめていたい〜
003　KISSより…
004　コントラ〜レガシー・オブ・ウォー〜
005　Jリーグエキサイトステージ V1
006　SYNCHRONICITY（シンクロニシティ）
007　スーチーパイ シークレットアルバム（仮称）
008　スタートリング・オデッセイシリーズ
009　制服〜ハイスクールカウントダウン〜
010　ソニック3D フリッキーアイランド
011　ダービースタリオン
012　ダンジョンズ＆ドラゴンズRコレクション
013　DEVICEREIGN（デバイスレイン）
014　ときめきメモリアル　ドラマシリーズ vol. 3〜旅立ちの詩〜
015　フレンズ〜青春の輝き〜
016　プロ指南麻雀「兵」
017　ミレニアムファイア
018　無人島物語外伝　高持教授の大冒険（仮称）
019　モニカの城
020　モンスターメーカー 〜ホーリーダガー〜
021　悠久幻想曲ensemble 2
022　リアルサウンド2　〜霧のオルゴール〜
023　涼子のおしゃべりルーム
024　THE RUINS（ルーインズ）
025　レクイエム
026　ワーズ・ワース



SOFT BANK
Dreamcast Magazine
ドリームキャストマガジン
Dreamcast
SARAH
JACKY
LION
PAI
LAU
WOLF
JEFFRY
KAGE
SHUN
AOI
TAKAARASHI
Virtua Fighter 3tb
PERFECT GUIDE
バーチャファイター3tb パーフェクトガイド
for Dreamcast
Dreamcast
対応攻略本
遂に解禁!!
●全キャラクターの技表+実戦レベルでの技の解説
●キャラクター別にさまざまなコンボをレクチャー
●攻防の起点となる技を、状況別に例を挙げて解説
●ガード後に必ず入る反撃技を、各キャラ別に紹介
ドリームキャストで
新たな戦いに赴くなら
コレしかない!!
本体価格1,100円
絶賛発売中!!
A5版/224ページ
Virtua Fighter 3tb
パーフェクトガイド
for Dreamcast
© SEGA ENTERPRISES,LTD.,1997,1998
SOFT BANK ソフトバンク株式会社 出版事業部 〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
国内最大級のコンピュータ総合サイトhttp://www.zdnet.co.jp/
●お近くの書店でお求め・ご注文下さい。●http://books.softbank.co.jp/にて書籍に関する最新情報をおしらせしています。お近くにお取扱店がない場合、当サイトのオンライン販売をご利用ください。●ご不明な点は、小社へお問い合せ下さい。Tel 03-5642-8101（表示価格は税別）

新事実発覚!! 真の敵は羊軍では
なかった!?

エンディングに向けて、今週も大攻略！
チャオの性格の秘密もわかる!?

ブラインド遺跡攻略を中心に、あなた
の冒険探索を徹底サポート！

徹底攻略で極める！

Dreamcast Soft COMPLETE GUIDE

攻略



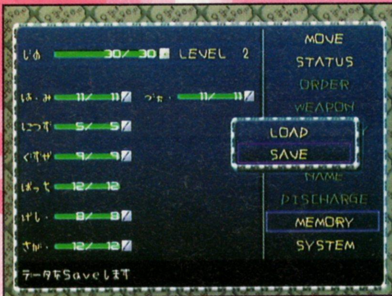
戦国TURB

●NECホームエレクトロニクス●発売中（1月14日発売）●5,800円●アクションRPG●1人プレイのみ

攻略第1回となる今回は、まずゲーム全体で通用する基本戦術を紹介する。アクションが苦手で敬遠している人も、これさえ覚えれば自由にTURB世界を歩き回れるハズだ。



最初は難しく感じる人もいるかもしれないが、基本を押さえたプレイを心がければ誰でもクリアできるように作られている。



このゲームが難しいのは最初の2～3エリアを制圧するまでだ。こまめにセーブをしながら根気よく何度もチャレンジしよう。



敵より先に撃ち、敵の飛び道具が飛んで来る前に素早く敵から離れる。これが戦いの基本だ。

「TURB世界」を戦い抜く5つの基本戦術



どんなに強力なアイテムも、何にでも効く万能薬も、落ちているアイテムだったら何度も取れる。

飛び道具で安全に攻撃!!

このゲームには剣やひもなど、バラエティに富んだたくさんの武器が存在する。そしてその中でもより安全で効果的に使っていけるのがしゅりけんやたいほう、りんぐなどの飛び道具。撃っては逃げ、撃っては逃げて手堅く戦おう。

フィールドにあるアイテムは復活する

戦闘フィールドに落ちているアイテムは一度そのエリアから撤退し、再び出陣すると復活している。つまり敵を全滅させ、エリアを制圧してしまえば、そこではアイテムは取り放題。そのため序盤さえ乗り切れば、アイテム不足に悩まされることはないだろう。

近距離戦ではかわして→反撃!!

飛び道具を持っていないときは、敵より先に攻撃するのでなく敵の攻撃を誘って反撃する戦法が望ましい。敵に近寄ったら攻撃の間合いを見切って後退、空振りでスキだらけのところをすかさず攻撃するのだ。この戦法で苦境を乗り切れ！

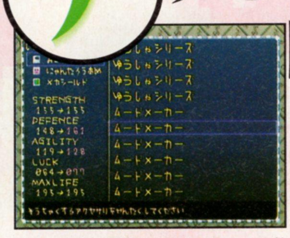
ようせいたいにゃんを食べまくって強いコに!!

採って食べることで味方の能力を上昇させる“ようせいたいにゃん”も他のアイテム同様、何度でも採ることができる。捕獲しすぎて絶滅、なんてことはないので安心して食べまくろう（ヒドい）。



敵の攻撃をかわしたら一気に間合いを詰めて切りかかれ！ でも、後半では通用しないことも。

アクセサリの装備は陣モードで!!



能力の変化を確認しながらアイテムを装備。より賢いプレイヤーの選択だ。

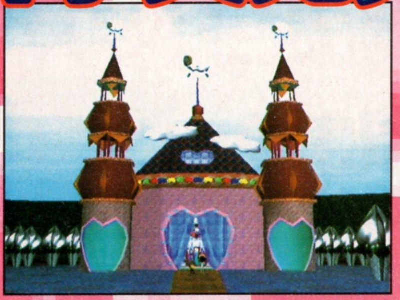
じのちゃんと兵士たちが装備するアクセサリは戦モード/陣モードのどちらにいても装備できる。

しかしこの2つの内でよりオススメなのは陣モードでの装備。陣モードのアイテム装備画面では、装備品の能力が一目瞭然なためである。



味方が鍛え放題なので、これを繰り返せばアクションが苦手な人でも絶対クリアできる。

新事実発覚!! 真の敵は羊軍ではなかった!?



ついにひつじ軍の本拠地、ひつじ城の制圧に成功。意気揚々と入城するねこ軍だが…。

城内に残るひつじ軍に詰め寄るじのちゃん。ひつじ軍はもう負けムード一色。





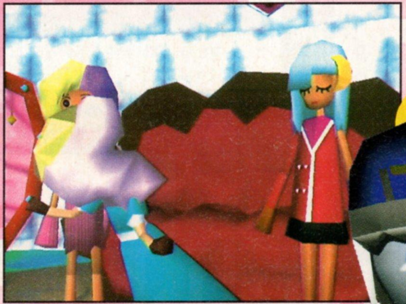
城の奥にたたずむひつじ姫ニーチェ。戦いの真相が彼女の口から語られる──。

ひつじ城制圧!! しかしそのとき……!!

多くの戦いと累々たる屍の山を乗り越え、ついに敵の本拠地であるひつじ城にたどり着いたじのちゃん。しかし彼女は追い詰められたニーチェの口から「戦争を仕掛けてきたのはねこ軍だ」という意外な声明を聞くことになる。

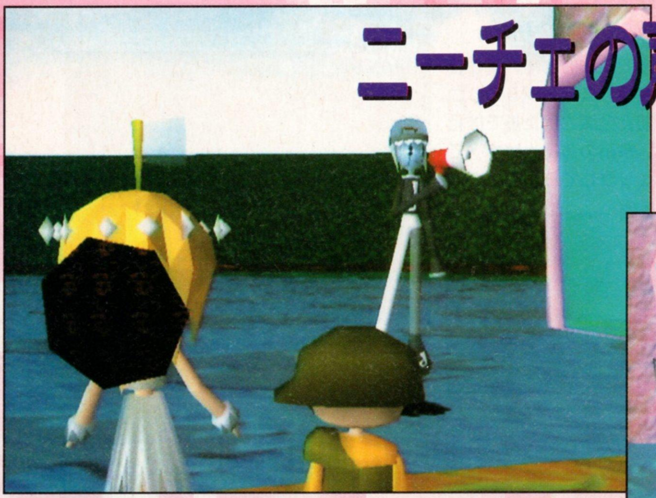
そしてその声明をさえぎるかのように現れるエイリアン軍団のボス・ドッパ。今回の戦いはすべて彼の企みだったのだ──！

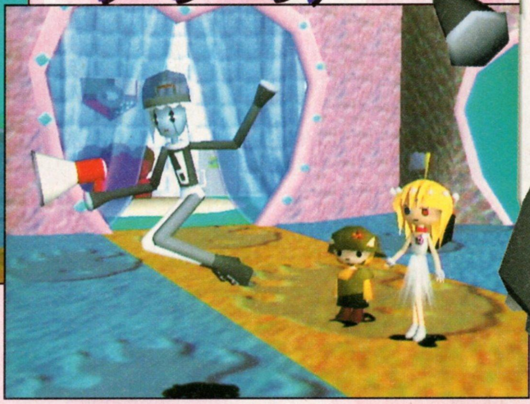




戦争の理由を述べるニーチェの言葉は何者かによってさえぎられる。そして現れたのは……。

ニーチェの声明をさえぎるナゾの声







納得できないのがドッパの企みによって戦わされていた兵士たち。逃げたドッパを追跡し、彼の率いるエイリアン軍団を倒せ！



おいかけましょう! たいちょう!!



ドッパ再び!!

見てないシーンがきっとある!!

あなたの知らない「戦国TURB」

様々な条件で発生する会話イベント "クエスト"とは!?

よほど注意して探さないと見落としてしまいがちな会話イベント"クエスト"。その仕組みをここに公開する。

"クエスト"とはじのちゃんと登場キャラが会話するときの"話題"とも言えるもので、特定の人物との会話や、ゲームの進行にともなって発生する。これが発生するとさまざまな登場人物とその話題について話すことができるようになり、特定の終了条件を満たすことで会話時の選択肢からその話題は消えてしまう。

今回紹介する序盤～中盤にも、見落としているクエストがあるかも!?

クエスト発生の流れ

普段の会話



ゲーム中ならば常に発生しているクエスト「せけんばなし」しか話せない状態。

特定人物との会話やエピソードクリアなど、クエストの発生条件を満たすと……。



条件を満たすと……

話題が追加



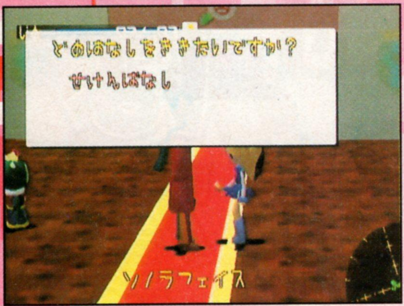
さまざまなキャラクターとの会話の中に発生したクエストの話題が出現する。

episode-01 visitor

進攻可能エリア	新登場するキャラクター
0	じのちゃん、ねこ将軍、ジェルソミーナ、ソノラフェイス、ブロワ、なまクリームチューリップ、モリーナ、まるせりーの、スドーたいいん、きゃめろん、ねこばんぺい

Quest せけんばなし

開始条件	ゲームスタート
終了条件	ゲーム終了



これが日常会話!?

ゲームをスタートしたときから、エンディングに至るまで常に発生し続けるクエスト。会話の内容は文字どおり世間話らしいのだが、そこは「TURB世界」。なんだか個性的なことを言っている人もたくさんいる（というかみんな個性的）。

Quest ひつじ軍

開始条件	1話開始
終了条件	1話終了

襲い来る憎き敵軍!!

ついにねこ国にまで攻めてきた、憎きひつじ軍についての会話。ステージ0のひつじ軍を全滅させる前と全滅させた後では話す内容が違うので、余裕のある人はすべてのメッセージをチェックしてみよう。

制圧前



ねこ城近くまで攻めて来たひつじ軍。彼らを撃破する前だと、ひつじ軍撃退の命令が下される。ねこ番兵や一般市民などは恐怖に怯えている。

制圧後



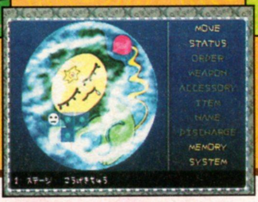
ひつじ軍を倒した後、みんなに話しかけるとじのちゃんはすっかり英雄扱いを受ける。ジェルソミーナなど、じのちゃんの活躍を快く思わない者もいるが……。

ピンポイントアドバイス 少し難しめの序盤戦だが、エリア1さえ制圧すれば後は楽勝!!

このゲームの序盤では主人公じのちゃんが弱く、敵のただ一撃だけで死んでしまうことも少なくない。しかしたくさんの"ようせいたいにゃん"が飛び交うステージ1さえ制圧してしまえば、後はもう楽勝。敵のいないステージ1に何度も進軍し、ようせいたいにゃんを捕獲し放題なのだ。たいにゃんを捕まえるときはねこ兵士に与える命令（ORDER）を援護（BACKING）に変更しておくとよい。じのちゃんだけでは少しずつしか集まらないたいにゃんも、全員で捕まえれば効率よく捕獲できるのだ。このときだけのためにねこ兵士を温存しておくのもいい方法だ。



ゲームをスタートしたら、まずステージ0を制圧する。スタート地点から見て右側の丘を越えたところに落ちている"にんじゃしゅり"を装備すれば楽勝だ。ここでエピソード1が終了する。



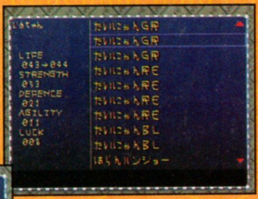
エピソード2が始まると進攻可能なエリアが3エリア増える。ここで選択すべき進攻エリアはステージ1。ここには多くの"ようせいたいにゃん"が飛び交っているのである。



安全にようせいたいにゃんを捕獲するため、ステージ1にいるひつじ軍を全滅させる。この状態のじのちゃんにとっては厳しい戦いになるが、ステージ0で取れる飛び道具を使って勝とう。



ステージ1の敵を全滅させ、ようせいたいにゃんを捕獲したら陣モードに戻る。すかさずたいにゃんを食べながら味方のねこ兵士たちに与える命令を援護（BACKING）に変更しよう。



たいにゃんを食べまくってじのちゃんやねこ兵士の能力を強化したら、再びステージ1へと進軍しよう。先程捕獲してしまったハズのようせいたいにゃんが復活しているので再び捕獲せよ。

episode-02 yummy poison fly

進攻可能エリア	新登場するキャラクター
1、2、3	ようせいたいにゃん

Quest スドーたいいん 1

開始条件	2話でスドーたいいんと話す
終了条件	2話終了

スドーたいいんの過去……

ねこ国にひつじが攻めてきたときに城の周りをうろうろしていた市民“スドーたいいん”についての話題。スドーたいいんと何度も話せば彼が兵隊だった頃に使っていた剣“にゃんむらソード”がもらえる。とりたてて強い武器ということもないが、これを無くすとスドーたいいんの機嫌を損ねる。



かつては優秀な兵士だったというスドーたいいん。じのちゃんの100倍も強かったって本当!? ジェルソミーナは認めてないみたいだけど……。





スドーたいいん本人に何度か話しかけると、かつて彼が愛用していた最強の剣“にゃんむらソード”をくれる。……本当は最強じゃないけど。

Quest ようせいたいにゃん

開始条件	2話でモリーナと話す
終了条件	2話終了

オイシイ妖精のウワサ

戦闘フィールドでつかまえて食べると元気が出るようせいたいにゃんのウワサが聞ける。

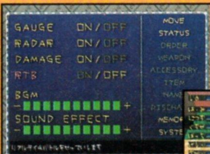
たいにゃんをつかまえるときのコツを教えてくれたり、魅了されないように忠告をくれたりする親切なねこもいれば、そっけない反応を返す奴もいる。



「必要なんでしょ、さっさとあつめなさい」と、そっけない反応を返してくるモリーナ。

ピンポイントアドバイス リアルタイムバトル"OFF"のススメ

戦モードでアイテムを使うときに設定しておきたいのが“リアルタイムバトル”の設定だ。これをOFFにしておけば戦モードでウィンドウを開いている間、敵に襲われることはない。



陣モードで“SYSTEM”を選択し、“RTB”の項目を“OFF”に設定。

すると戦モードの間でも落ち着いてアイテム選択ができるのだ。



episode-03 Kuma-Neko Converter

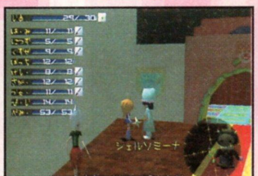
進攻可能エリア	新登場するキャラクター
4、5、6、7、8、9	くま、うさぎ、できそこない

Quest くまとうさぎ

開始条件	3話でねこ将軍と話す
終了条件	3話終了

らいよん惑星の4大生物

ねこ、ひつじに並んでらいよん惑星の4大生物と称されるくま、うさぎについての話題。エピソード3で入手したねこ国の秘宝“くまねこコンバータ”についても聞ける。





“くまねこコンバータ”を使う際の責任を感じさせられる会話も多い。くまやうさぎが材料……ヒドい。

Quest スドーたいいん 2

開始条件	3話でスドーたいいんと話す
終了条件	3話終了

会話の進め方によってアイテムが手に入る

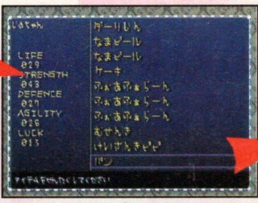
かつてのスドーたいいんの姿を知ることができるクエスト第2弾。このクエストは「スドーたいいんパート1」と違ってスドーたいいん本人とだけ話していても何ももらうことはできない。

ところがある別のキャラクターと話してアイテムを入手し、それをスドーたいいんに見せることでスドーたいいんが若い頃に使っていた盾“にゃんにゃんなべ”を入手することができるのだ。

スドーたいいんの過去を知る“ある別のキャラクター”とは誰なのか？　それはプレイヤー諸氏の手で見つけてほしい。ステージ0にいる○ャ○ろ○が怪しい！



スドーたいいんとだけ話していても、クエストはまったく進展しない。



そこで、き○め○んと話してアイテム“パン”を受け取ろう。

パンをスドーたいいんに見せると彼の使っていた盾“にゃんにゃんなべ”が君の手に!!



episode-04 song 4 music sound of

進攻可能エリア	新登場するキャラクター
10、11、12、13、14、15、16、17	ボンボ、アリスB

Quest ボンボ

開始条件	4話でボンボと話す
終了条件	音楽完成or 8話終了

謎のミュージシャン"ボンボ"のバンドに協力するクエスト。このクエストが発生したらステージ10にいるボンボに話しかけると、現在部下になっているねこ兵士を彼のバンドに入れるかどうかを聞かれる。しかし楽器は適性が合わなければ演奏できない。右の適性表をよく見て楽器に合った部下を預けよう。



部下のねこ兵士で表の条件に合う者がいれば、とりあえず預けてみよう。

ねこ兵士　楽器適性表

楽器	階級	性別	性格
バイオピオポ	かーねる	黄	ばにら
ハーポ	げねれる	赤	あはーん
ホルンペッポ	きゃっぽ	青	あはーん
ティンポ	ぷり	赤	おらおら
ピアノ	ボンボ		

Quest ボンボライブ&ボンボアンコール

開始条件	ボンボの音楽が完成／完成した音楽を5回聴く
終了条件	音楽を5回聴く／音楽を聴くor 8話終了

完成したボンボのライブを5回以上聴くと……？

クエスト"ボンボ"で各楽器に適したねこ兵士をバンドに預けると、ボンボの音楽が完成する。これを聴くクエストが"ボンボライブ"である。またクエスト"ボンボライブ"で完成した音楽を6回聴こうとすると、ボンボがアンコールに応えてくれる。ゲーム全体を通してみてもかなり変わったクエストなので、ぜひとも見ておきたいイベントだ。



適正に合ったバンドのメンバーを4人提供すると"ボンボライブ"が発生。

メンバーが揃った後にボンボと話すと完成した演奏を聴くことができる。





演奏を5回聴くとアンコールで1回だけ新曲を聴くことができるのだ。

episode-05 calture center

進攻可能エリア	新登場するキャラクター
18、19、20、21、22、23、24、25、26、27	ひつじはかせ、アフちゃん

Quest ひつじはかせ

開始条件	5話でひつじはかせと話す
終了条件	アイテム"ぼうのなまえ"入手or 7話終了

このゲームのプロデューサー、増谷正夫氏をイメージしてに作られたひつじ博士。このクエストが発生するときにはまだ会ってはいないだろうが、このクエストでは"ひつじ博士"と"なのれー博士"のちょっと変わったやり取りを見ることができる。君は理解できるか!?



なんとも意味深なことをいろいろ話してくれる。



なのれー博士とのやり取りも見逃せないところ。



ピンポイントアドバイス　驚異的な攻撃力を持つアリスBを安全に倒す

4話で戦うことになるひつじ軍のボス"アリスB"は、高い攻撃力と追尾性能の優れた飛び道具で攻撃してくる強敵。彼女に安全に勝つには、クラッカー系の武器を装備し、段差のあるところから攻撃すればよい。アリスBの攻撃は段差を超えては来ないので楽勝だ。



周囲にいる敵を倒したら、高台の上にいるアリスBを坂道に誘い出す。



自分は坂道を下り、段差がアリスBとじのちゃんの間に来るようにする。



アリスBは段差を越える攻撃が出せないので、クラッカーで一方的に攻撃。

Quest アフちゃん

開始条件	アフちゃんと初めて話す
終了条件	まるせりーのがアフちゃんの友達になる

人魚のアフちゃんと友達になろう

遺跡の前にたたずむ人魚のアフちゃん。彼女に何度も話しかけると友達になりたいのかと尋ねてくるが、じのちゃんはアフちゃんの友達にはなれない。果たして友達になれるのは誰なのか……!? (ばれぱれ)

このクエストは“ひつじ博士”のクエストの進行状況によってもメッセージが変わるので要注意だ!!





「ともだちになりたいの？」なんて聞かれるけど、じのちゃんでは無理。



アフちゃんと友達になれるのはまるせりーのだけ。クエスト“ひつじはかせ”の進行状況によって、この話題に対するジェルソミーナの反応も変わる。

episode-06 White secret

進攻可能エリア	新登場するキャラクター
28、29、30、31、32、33、34、35、36、37、38、39	とくべつたいにゃん

Quest しろいようせいたいにゃん

開始条件	6話開始
終了条件	6話終了

色の白い“とくべつようせいたいにゃん”についての話を聞くことができる。話を聞くと、非常に入手が困難なこのたいにゃんは万能薬として使うことができるという。ジェルソミーナもじのちゃんより先に見つけようと必死に探しているらしい。



伝説と思われていた白いようせいたいにゃんは実在するのか!?

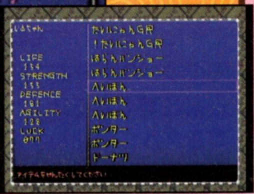
ピンポイントアドバイス “運”は高けりゃいいってものじゃない

このゲームにおけるLUCKのパラメータは、“運に左右されやすいか否か”を指している。そのため、運の値が高過ぎると、高確率で不運なことも起きてしまうのだ。

上がり過ぎた運はアイテム“へいぽん”を使って低下させておこう。



“運”の値が高いほど、不運なことが起きやすい。もちろん幸運なことも起きるのだが…。



あまり“LUCK”が上がりすぎてしまったら、“へいぽん”を使って運勢を安定させよう。

episode-07 dinky ding

進攻可能エリア	新登場するキャラクター
40、41、42、43、44、45、46、47、48、49、50、51	なのれーはかせ

Quest なのれーはかせ

開始条件	7話開始
終了条件	7話終了

UFOのような形をした研究所に住むなのれー博士のうわさ話。

誰に聞いてもヤバいと評判の“なのれーはかせ”。しかし、誰に聞いても「ヤバい」としかわからない人物でもある。果たしてその真相は!? 君はもう会ったかな!?



ソノラフェイスのなのれー評。「なのれーは、やばいよな」――そのまんまです。

残るエリアはあとわずか!! 戦いの行方は果たして……!?

エピソード7までクリアすれば、残るエリアは少ない。すべて制圧すれば次の展開へと物語が進展していくのだが、エイリアン軍団を向こうに回したじのちゃんの運命やいかに……!?



ピンポイントアドバイス 方向ボタンで正確な攻撃を

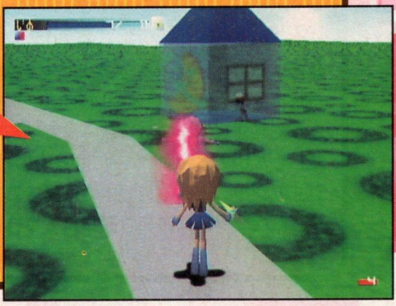
飛び道具を持ったときなど、敵を正確に攻撃したいときに使うと良いのが十字型の方向ボタンだ。アナログ方向キーが斜めに入っちゃって飛び道具を真っ直ぐ投げるのが苦手、なんて人はぜひ一度試してもらいたい。



とっさに相手を攻撃したはずが、見当外れの方向に！

上下左右への攻撃はハズさない!!





まず真っ正面に敵を捕らえて、十字型の方向ボタンで確実に狙うとよい。

「TURB」アンテナを持つ人のための戦国TURBファンページ

じのたい【Jino-chan times】



発売からはや１週間、もうクリアしてしまった人もいるだろうけど、そんなプレイヤー諸氏もすべての“クエスト”は見ていないハズ。“TURB道”を極めるべく、今日からは「１日１TURB」を励行せよ!!

今週のひとこと

「こうかいさせてやる!!」（ねこ兵士）

部下として登録されているねこ兵士を除名したときにねこ兵士が放つひとこと。
我々の日常会話において他人に悪態をつくことがあっても、そのほとんどはその場での悪口だろう。しかしこのひとことは明らかに“後腐れアリ”の言い回し。──彼は本気です。現実世界ではまず聞けないセリフだけにかなり恐ろしいひとことである。



ねこ兵士を除名すると、去り際にこんな恐ろしいセリフを吐くことが。イヤ。

なぜだかイキナリ大人気!! できそこない哀歌

記念すべきファーストできそこないは愛媛県のにくさん。
●寝起きに電話を受けて「もにもに」と言ってしまった。その後ベスト・オブ・笑い物。
★割と軽めのミス。かといってごまかしが利く状況でもないみたいだし、とりあえず25%。ところで幸せ狩りって何なの？

できそこない指数 25%

●修学旅行の時、ホテルの部屋のベランダで尻を出してたたずんでいた。数分後ふと後ろを向いてみるとそこには俺の好きな娘が……。その日ほど汚れ役を呪った日はない。
★東京都のよごレンジャーさん。尻を出してたたずむ？スゲェできそこない。汚ねぇ。やめれ。

できそこない指数 65%

●バイトで疲れてヘロヘロの状態で歯をみがいたら、間違って洗顔フォームで歯をみがいてしまった〜っ!! 毛虫の体液をストローですすって飲むくらい気持ち悪かったよ〜!! 北海道の中村るーしあ
★イラスト付きでの投稿。毛虫の体液〜のくだりができそこなってる。

できそこない指数 50%



ぼくの夢わたしの夢

●電車の中で私の頭の中を通り過ぎていった単語。「ネジ、絶対君主制、おむつ、学校、ノストラダムス、すごろく、ネロ、まぐろ、ゼルダ、白雪姫、ふとん、青い空、マキアヴェッリ、新宿、友達、花、ワッフル、仕立て屋の娘、神様、着物、自転車、青ヒゲ、SOPHIA、鍋、フェアリーテイル（中略）人生漫才、エンゲレス、戦国TURB」（東京都・花藤チャクラ）
★あなたがよく読む本を教えてください。

やる気企画 TURBグッズを作りたい!!

●何はなくともうさぎグッズ（縁起物）と通信機とコンバータ、ひつじ博士の腹話術人形は作るべきでしょう。そして本命ねこ兵士変身セット。「きみたち歴史と伝統と名誉あるねこになってみない？」（東京都・紫月花弥）
★セガのBBSでもにわかに話題のじのたいグッズ案。応募次第では近日中にも実現!?

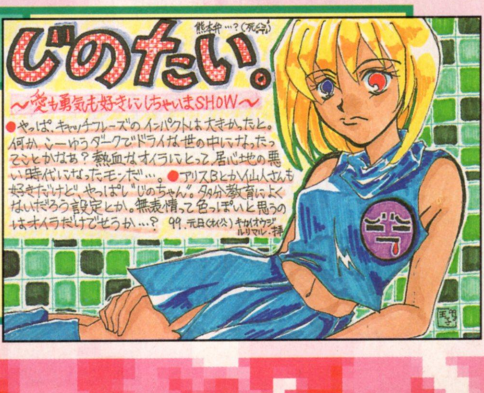


心の最終兵器（フライングぎみ）

●ヒトネココンバータ：人をねこに変換する装置。使ってやりたい相手は役人です。日本中借金だらけにしやがってこんにゃろ。とりあえずヒトネココンバータで神奈川県の役人の数を半分に減らしたいですね。ちなみに変換後のねこ及びできそこないは、TURBグッズとして世界中の玩具店で販売するといいと思います。販促グッズに生まれ変われてうれしかろー。
（神奈川県・上杉太郎さん）

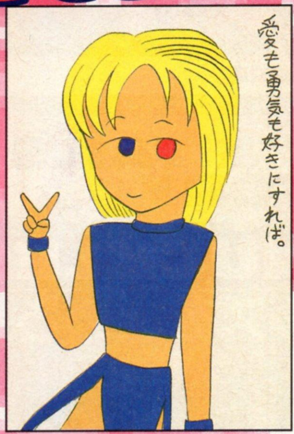
応援してくれ

愛媛県の機械王子瑠璃丸さんから。ダークな世界観が好きじゃない、ってことだけど「戦国TURB」はダークなだけじゃないんだよね。もうプレイした？　やってないならとりあえず１回やってみてよ。

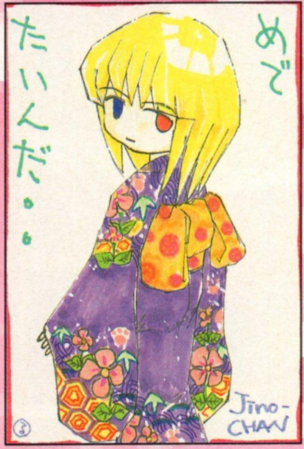


きてますカラーイラスト!!

来ました、来ましたイラストの嵐。独自の解釈で自由に描かれたイラストの数々、ご覧あれ。



肩ヒジ張らない、なんともほのぼのなじのちゃん。Vサインで笑顔って初めて見た。（千葉県・神取ルキュ）



見返りじのちゃんの、この無表情が雰囲気出てる。（福岡県・春日るりと）

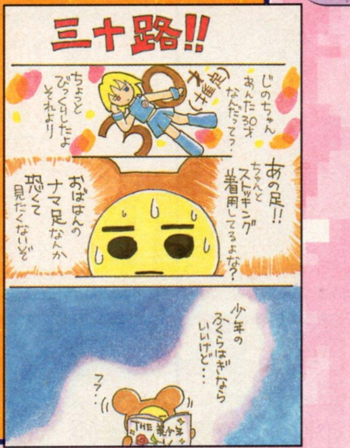


ボンボとひつじ博士が好きだという水のさん。良い性格してるよね、この人。ゲームではもう会った？（千葉県・水の）

3コマにすべてをかけろ！



そうです、できそこなうってのはこういうことです。多くの人生を（？）背負った鬼なれ!!（東京都・紫月花弥）



すごく俗っぽいくま。それはそうと、TURB世界にはオスとメスの中間に当たる性別がある。（千葉県・北坂朝）



おっとりしたニーチェのイメージが伝わってくるほのぼのCG。なお、今回掲載分では唯一の横描きイラスト。（神奈川県・はは）

ねこ将軍人気高し！



ねこ将軍の"たま"がついに取れた！だけどそれで「お年玉」ってのは…
…やっぱり死刑？（兵庫県・参世）



スタンダードなねこ将軍と、芸術的な"間"を持った「戦国TURB」の文字。アートである。（愛知県・プーラム）

やっぱり来ました



いつか来るとは思っていたら、やっぱり来ました2枚組イラスト。何事でも、一番乗りは凄いことだよね。（大阪府・タカツキMハラ）

苦情以外を大募集

「じのたい」では、苦情以外のあらゆる投稿を受け付けています。
- このキャラのココが好き：キャラクターへのファンコールです。
- 街で見かけた「TURB世界」：街中に現れたシュール空間を発表。
- ぼくの夢わたしの夢：白昼夢などで感じた不思議議世界を発表せよ。
- できそこない哀歌：自らの失敗談を激白する自殺コーナー。
- 心の最終兵器：ゲーム中の武器に負けないオリジナル武器を募集。

あて先
〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク（株）
ドリームキャストマガジン編集部
「じのたい」係

ハガキ採用者にはこれ進呈です…… →



ソニックアドベンチャー

●セガ●発売中（'98年12月23日発売）●5,800円●アクションゲーム●VM、通信対応

ソニックアドベンチャー攻略編

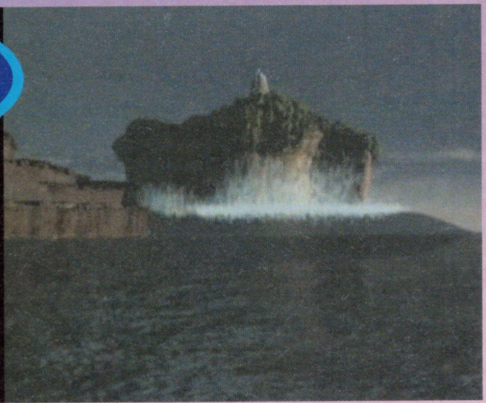
ナックルズがついに登場！



ソニック＆テイルスの攻略に続き、今回からナックルズが登場だ。宝探しというこれまでの２人とはまったく違うゲームシステムは、独特の面白さがあるぞ。そして彼のルーツが初めて明らかに……。



エンジェルアイランド



マスターエメラルドの力によって浮遊している不思議な島。ナックルズはこのエメラルドのガーディアンとして、この場所で暮らしていた。今回の事件で落下してしまったこの島は、ミスティックルーインの一角にひっそりとたたずんでいる。

SONIC & TAILS STORY

SONIC ADVENTURE SCENE①

VS KNUCKLES

ナックルズを止めろ！

アイスキャップから戻ってきたソニックたちの前に立ちはだかるナックルズ。先に進むためにはここで彼をこらしめなければならない。地上ではあまり近づいているとやられてしまうので少し離れて待ち、パンチをジャンプで回避してそのスキにスピンアタックで攻撃しよう。３回攻撃すれば倒せるぞ。



着地を狙え！

カオスなどと違い相手が小さいのでかなり攻撃しにくいが、ソニックのホーミングアタックなら問題はないだろう。テイルスのシッポ回転アタックは少々危険。うまくコントロールして、パンチ後や滑空の着地後を回転アタックで狙おう。



ADVENTURE MODE

エッグマンを追え！

エッグマンより先にカオスエメラルドを手に入れるため、ミスティックルーインを走る２人。そんな彼らの前に見覚えのある影が……。



EVENT

対ナックルズ戦、最後の一撃でお互いがぶつかった瞬間、これまで集めた２つのカオスエメラルドがはじけ飛び、スキを狙っていたエッグマンがそれを持っていってしまう。再びカオスが現れ、エメラルドの力を得てパワーアップ。さらにおぞましい姿となって３人を襲う。



この前後のイベントが終わった時点でナックルズが使えるようになるぞ。



SONIC & TAILS IN MYSTIC RUIN

アイスキャップから帰ってきた彼らの前に現れたのは、あのナックルズだった。ソニックの持っているカオスエメラルドを、マスターエメラルドのかけらと勘違いしているらしい。有無を言わさず襲いかかってくるが、２人に軽くあしらわれてしまうのであった。彼がいる場所はミスティックルーインの池のほとり。アイスキャップをクリア後に行けばOKだ。





アイテムをゲット！ CHECK POINT

ソニックは左下のビッグに会いに行ったついでに、ホテルの２階にあるアイテムを取りに行こう。スイッチを押してリングを出し、もう１つのスイッチで扉を開け、ライトスピードダッシュで向こう側に飛ぼう。部屋の中にクリスタルリングがあるぞ。



ライトスピードダッシュのチャージ時間が短くなるありがたいアイテムだ。

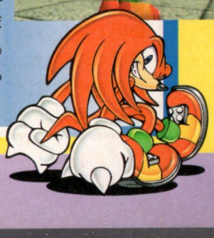
SONIC クリスタルリング

ナックルズ プレイ可能に！

KNUCKLES IN STATION SQUARE

マスターエメラルドの守護者として日常を送っていたナックルズ。ある夜、マスターエメラルドに謎の稲妻が落ち、粉々に砕け散ってしまう。彼は飛び散ってしまったかけらを探しに旅立つ。





海岸にビッグが

この時点でステーションスクエアに行けば、駅前の海岸にビッグがいるぞ。



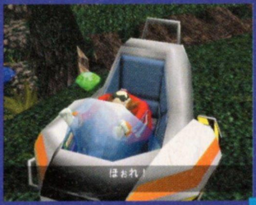


ビッグ プレイ可能に！

SONIC ADVENTURE SCENE②

VS CHAOS

カオス4と水辺でバトル！





4つ目のカオスエメラルドを取り込んだカオスは、魚のような姿となり、湿地帯での戦いとなる。ここで怖いのはカオス本体よりも、この湿地帯自体の存在だ。足場のないところに立っているとズブズブと沈み、頭が潜った時点でダメージを受けてしまう。知らないうちに手持ちのリングがなくなっていることがあるので、できる限り足場となる水草の上でカオスを待つようにしよう。水の上もジャンプができるので、足場がない所では常にジャンプしながら移動するようにしたい。テイルスは飛行をうまく使いこなせ。

POINT①

衝撃波を見切れ！

ときどき出してくる衝撃波は、カオス本体に接近していなければジャンプで簡単に避けられる。衝撃波が出る前に大きな光の柱が上がるので、ジャンプに備えよう。連続では出してこないぞ。



POINT②

頭を出したときを狙え

攻撃のチャンスはカオスが水面に頭を出したときだけ。相手を捕捉して、確実に回転アタックを頭にヒットさせよう。カオスがときどき出してくる水柱にぶつかると方向を見失うので注意したい。



SONIC ADVENTURE SCENE③

SKY CHASE

エッグキャリアを追え！

またもカオスを倒されてしまったエッグマンは、森の中に隠していた巨大空中要塞を出現させ、空へと逃げ去る。ソニックとテイルスはこれを追うため、2人の愛機であるトルネード号を出撃させる。ミニゲーム「スカイチェイス」のスタートだ。



カオスとのバトル後、工房へ行けばイベントが発生する。

POINT①

ロックオンを確実に

飛行中はいずれかのボタンを押すと機銃が発射され、押し続けるとロックオンモードになる。前方にあるカーソルを敵機に合わせ、確実にロックしてミサイルを撃て！



機銃はあまり役に立たない。敵機を落とすときはロックオンシューティングに徹しよう。

POINT②

敵ミサイルを撃ち落とせ！

敵の攻撃が激しくなるのは、エッグキャリアにたどり着いたあたりから。敵機よりも本体にある砲台から撃ち出されるミサイルが強烈だ。避けるより、撃ち落とそう。



速く撃てる機銃はここで役に立つ。来たものはすべて撃ち落とすつもりで挑め。

トルネード撃墜さる！

2人の善戦むなしく、エッグキャリアの主砲からのビームにより主翼を撃ち抜かれ、あえなく撃墜、墜落してしまうトルネード号。そして、ここまで一緒に行動してきたソニックとテイルスが、これ以降別々の道を進むこととなってしまう。物語の展開はここからさらなる盛り上がりを見せてくれるぞ。



右翼をすべてもぎ取られてしまうトルネード。落ちた2人の行き先は次号で紹介していくぞ。

VS CHAOS

魚のような姿に変身したカオスは、戦いの場所を湿地帯へと変えてしまう。ここは足を取られるとダメージを受けてしまう危険な場所だ。とにかく足下に注意して慎重に戦おう。うまく倒すことができれば、カオスは再び去り、エッグマンは万能空中要塞エッグキャリアで、空の彼方へと飛び去ってしまう。



4つ目のエメラルドを得たカオス。実は2つめを得た際に、とあるキャラと戦っているのだ。誰だかは次号で。

SPECIAL STAGE

スカイチェイス

エッグキャリアを追う大空中戦。エッグマンの戦闘機や要塞に配備された砲台を撃ち落としていく。出現する敵をすべて撃ち落とすつもりで臨もう。クリアするとトライアルのミニゲームとしていつでも遊ぶことができるぞ。

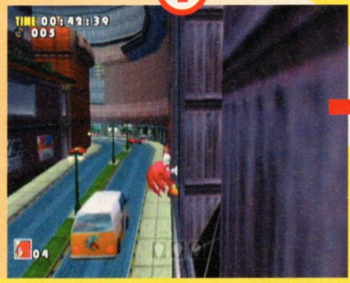


2人が別離!?

SPEED HIGHWAY　KNUCKLES STAGE①

スピードハイウェイ

このアクションステージはこれまでソニックの画面が多く紹介されてきたが、実は最初に来るのはナックルズだった。ステーションスクエアのロータリーとは違い、容赦ないスピードで走り回る車を避けながら、各地に散らばったマスターエメラルドのかけらを探さなくてはならない。壁登りと滑空を使って進め！

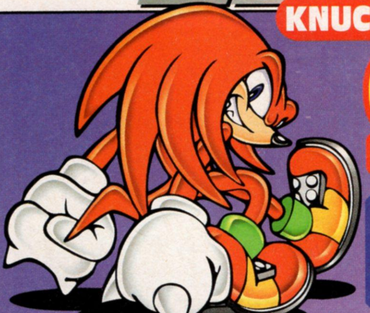


CASINOPOLIS　KNUCKLES STAGE②

カジノポリス

ナックルズが次にやってきたのは、相変わらず入り口が壊れたままのカジノポリス。向かって左にある壁は登ることができるので、この上から看板のスイッチまで滑空で飛んで扉を開けよう。この巨大で入り組んだホールの中を、そこここにある仕掛けや壁登りを使って、隠されたエメラルドを探そう。





KNUCKLES STAGE ①

SPEED HIGHWAY

スピードハイウェイ 壁と壁の間を華麗に飛ぼう！

高速で走る車を避け、ビルの間を縫うように飛び、エメラルドのかけらを探せ！

マスターエメラルドを探せ!!

ナックルズが最初にやってきたのは、ステーションスクエアの駅前のロータリー。まずはこの先にあるシティーホールの看板を吹っ飛ばし、ホールからアクションステージのスピードハイウェイへと向かおう。このステージの下の道路には車が常に走り回っており、敵もうっとうしい。できる限り地上は避け、壁登りと滑空を使って、ビルとビルの間を抜けていくのが確実だ。ステージ自体はさほど広くないが、道路に挟まれたビルによって分断され、似たような景色が広がっている。道路の折り返し点を目印としてみよう。

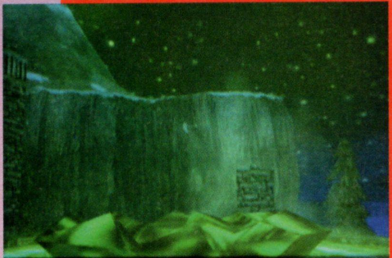


KNUCKLES THE ECHIDNA PROLOGUE

マスターエメラルド砕け散る！

ナックルズが静かに時を過ごしていたエンジェルアイランドの夜。突如鳴り響く雷鳴とともに、謎の生命体が現れる。それと同時に、この島を浮かべている力の源マスターエメラルドが砕け散ってしまった。浮力を失った島は海に落下。ナックルズは再び島を空へ上げるため、飛散したエメラルドを探しに街へ向かう。





マスターエメラルドが！



その力で浮いていた この島は、

ENEMY 敵キャラクター

敵の中でやっかいなのはコップスピーダー。近づくとしつこく追ってくるのでなるべく地上には降りないように。ただ飛んでいるだけのスピナと電撃を放つスパナは見分けがつきにくい。かまわないほうがいいかも。ウニダスも遅いがしつこいので注意。

スピナ



スパナ



コップスピーダー



ウニダス





ウサギ、シカ、ワラビーなどを保護できる。敵が多いのでたくさん保護しよう。

SPEED HIGHWAY スピードハイウェイ ポイント①

噴水を使って飛べ！

スタート地点前方にある噴水は、一気にビルの上まで飛んでいける仕掛けになっている。地上は危険が多いので、周囲にエメラルドがないようならこの噴水やスプリングで一気に高い場所まで飛んでしまおう。



飛んだあとは滑空してビルの壁にしがみつこう。

SPEED HIGHWAY スピードハイウェイ ポイント②

道路は危険がいっぱい

道路には車がひっきりなしに走り回っている。轢かれるとダメージとなるので、降りないほうが無難。



特にこういう場所には注意したい。視点の関係で前後からくる車がまったく見えない。



不意に着地してしまうと、やられてしまう。渡るときは前後左右を見てから。

SPEED HIGHWAY スピードハイウェイ ポイント③

小さな隙間を見逃すな！

ビルとビルの間や、窓から入れる小さな隙間、小さく張り出したベランダの裏など、目立たないところにエメラルドがあることも多い。レーダーを頼りにくまなく探してみよう。割と簡単に見つかるはずだ。



スプリングを使うと勝手にこんな場所に誘導されることが多い。

KNUCKLES STAGE ②

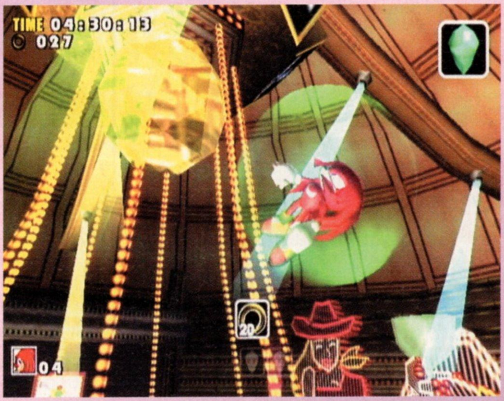
CASINOPOLIS

カジノポリス 広大なホールに迷うな！

ソニックで来たときとさほど変わらないはずなのに、広い印象をうけるカジノホールだ。

カジノの裏まで行ける!?

スピードハイウェイをクリアすると、カジノポリスへ行けるようになる。上にある看板のスイッチを押して中へ入ろう。ソニックが来たときと基本的には変わらないが、いくつかの仕掛けが増えている。たとえばそこらに落ちているタル。これに乗るとスプリングほどではないが、上へとジャンプすることができるぞ。ナックルズ得意の壁登りを使えば、ソニックでは見ることもできなかった２階や天井などにも行けるので、エメラルドをくまなく探してみよう。アイテムもいろんな場所に転がっているぞ。



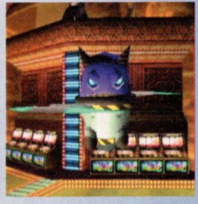
ENEMY 敵キャラクター

敵は３種類いるが、その中の海賊ロボットはこれまでのものとは少し趣が違っている。任意の場所を動き回っているだけで、破壊すると動物ではなくリングを何個か落とすぞ。どうやら敵としてではなく、ステージの仕掛けとして存在しているようだ。

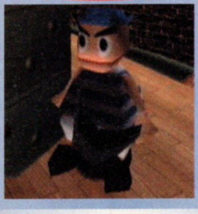
スパナ



スピナ



海賊ロボット





オウム、クジャクなどの鳥類ほか。敵は固まっているので、保護するのは簡単。

カジノポリス ポイント① CASINO POLIS

天井近くまで行ける！

ステージはことのほか広く、いろいろなところへ行けるようになっている。壁登りをうまく使えば天井の梁の上まで行くことができるぞ。頂点には１ＵＰがあるので取っておこう。



四方に広がった梁には、それぞれアイテムが置いてあるぞ。

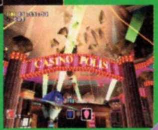
カジノポリス ポイント② CASINO POLIS

中央のソニックの像が……!?

ホール中央にあるソニックの像の近くでレーダーの反応があるときは、像の足もとを見てみよう。亀裂があるのがわかるだろうか。これをパンチすると像が轟音を立てて壊れるぞ。



レーダーが反応しているのにエメラルドがない……。



パンチするとガラガラと崩れ、エメラルドが出るぞ。

カジノポリス ポイント③ CASINO POLIS

ライオンのクチに飛び込め！

ステージの上方にあるライオン像の口の中にエメラルドがあることもある。目の前にあるスプリングを使って、口が開いた瞬間中に飛び込もう。食われてしまわないように注意。



ライオン像の口は開閉している。タイミング良く飛べ。

入ったときに口が閉じるとダメージを受けてしまう。

カジノポリス ポイント④ CASINO POLIS

華やかな舞台の裏手へ

エメラルドは見えるところにあるとは限らない。壁や床、天井の反対側に隠れている可能性もある。たとえばここなら、スイッチで開く穴から、床下へと入っていけるぞ。



スイッチを押すと格子戸が開く。下へと降りてみよう。

CHECK! マスターエメラルドはココを探せ！

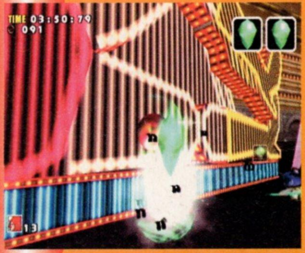
その１ 物の中

背景にあるオブジェクトの中にエメラルドが隠されていることがある。ナックルズの鉄拳を使えば壊すのは簡単だ。怪しいと思ったオブジェクトは片っ端から壊してみよう。スピードハイウェイはこれが基本。



その２ 敵の中

エメラルドは敵が持っていることがある。レーダーが赤くなっていたら、近くの敵を倒してみよう。大きく動くコップスピーダーのような敵は持っていることはない。動かないスピナなどの敵をチェック。

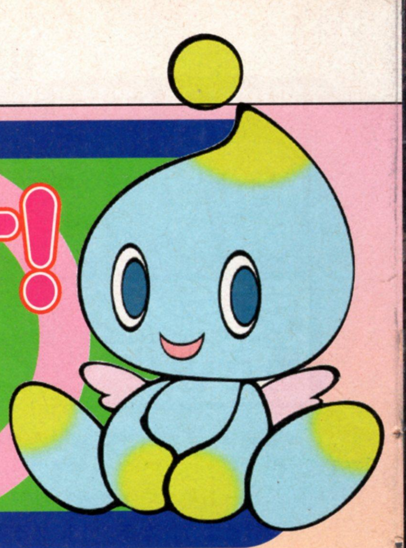


その３ 土の中

ここではまだないが、とあるところで見つけられるシャベルクローを使うと、特定の場所を掘ることができるようになる。レーダーを頼りにここだと思うポイントを探し、掘ってみよう。目印らしき場所もあるぞ!?



ごきげん チャオ！チャオ！



今週は卵のかえし方チャ～

チャオ！　今週はチャオの卵のかえし方について勉強していくよ。それから珍しい色のチャオを発見したのでそれもレポート！　開発スタッフのインタビュー第2弾もお楽しみに。

みんなはチャオを卵からかえすときどうやってる？　投げちゃう？　勝手に生まれるまで待つ？　やり方は人それぞれだけど、卵からのかえし方次第で、性格に変化が出るみたい。いろいろ試してみてね！



チャオが生まれた！　さて、この子はどんな性格なのかな？

卵はよく振ってからかえすべし？

編集部でもあれこれ試してみたんだけど、投げる前に一生懸命卵を振ってあげると、ニッコリ笑った顔のチャオが生まれることが多いみたい。やっぱり生まれる前でも、長い間触ってもらってたほうがいいのかな？　愛情が伝わってるのかも。



もうこれでもかっ！ってくらいシェイクし続けてみよう!!

好感度がUPすると……!?

プレイヤーがチャオをかまってあげると、どんどんチャオの好感度が上がっていくんだ。そして好感度が高くなると、いろいろな特技を見せてくれるようになるよ。キャラの側にヨチヨチと近づいてきてくれたり、似顔絵を描いてくれたりと、本当にキュート!!

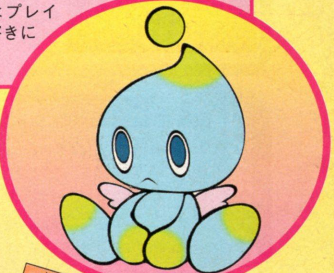




スカンク抱っこで、チャオにお絵描きの特技が付くよ。そして一番好きなプレイヤーキャラの似顔絵を描いてくれるんだ。

ヤシの実をあげたり動物抱っこでお世話をすれば、それだけチャオはプレイヤーを好きになるよ。

お絵描きするチャオ!!



チャオに新種発見!?

ズラリと並んだハデハデな色のチャオたち！　じつはこの子たちはそれぞれ特殊な卵から生まれたチャオなんだ。アドベンチャーフィールドで見つかるので、あちこち探して見つけてね！



特殊なチャオは、卵の色が最初から違っているんだ。わかりやすいよね。



金チャオ　ステーションスクエアの骨董品屋にいるよ。



銀チャオ　ミスティックルーインの滝で見つけてね。



黒チャオ　エッグキャリアの牢屋の中にいるよ。

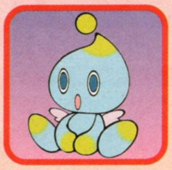
おたよりのあて先チャオ！

このコーナーではチャオに関する疑問・質問・親バカ話・イラスト・手作りチャオグッズなどなど、なんでも募集中！　住所・氏名・電話番号を明記のうえ、右のあて先まで送ってね！

〒103-8501
東京都中央区日本橋箱崎町24-1
ソフトバンク株式会社
ドリームキャストマガジン編集部
「ごきげん チャオ！チャオ！」係



第2弾 チャオチームに聞く！ チャオの性格ってどうなってるの……編




一口にチャオっていっても、いろんな性格のチャオがいるよね。いっつも眠たそうな目をしてるチャオもいれば、歯をむき出しにして笑ってるチャオもいるし。そこで今回はチャオチームのスタッフに、チャオの性格についてあれこれ聞いてみたよ。いままで謎のヴェールに包まれていたチャオの秘密が明らかに!?



――チャオは生まれたときから個体差がありますよね。

橋本　表情に関しては、生まれたときにちょっとした個体差があります。ニッコリ目や、ムニムニした口とか、いくつかのパターンが用意してあって、それの組み合わせで決まります。まぶたとかも変えてみたりして、ちょっと差をつけてあるんです。卵からかえすときにどうやってかえしたかを、表情という形で管理している場合もあります。

――チャオの知能は、どうやって発達していくんですか。

橋本　発達というか、たくさん行動してくれるようになりますね。行動が徐々に増えていくことで、プレイヤーをどう思っているか、という感情をあらわしています。好感度が上がっていくにつれて、よりかわいい行動をとるようになるわけです。それ以外にも性格によって行動は変わりますし、動物が影響を与える場合もあります。いろんな種類の動物を抱っこさせてあげれば、どんどんかわいい行動をとってくれるようになりますよ。



性格はレースにも影響を与えているらしいぞ。いろいろと試してみよう！

――歯をむき出しにした顔というのは、性格のせいですか。

橋本　そうです。別に怒っているというわけじゃないので、安心してください（笑）。性格は生まれたときに決まっているんですよ。走り回るのが好きなチャオ、じっとしているのが好きなチャオという具合に、性質の部分も生まれたときに決定しています。性格はレースにも影響してくるんですが、生まれたときに気が弱い・強いとか、ちょっと差があって、それに応じて表情も変化するという感じです。好感度とは、また別の話になりますね。

――最初の卵のチャオの性格は、どうやって決まるんですか。

橋本　それは神のみぞ知る（笑）。というのは冗談で、一番初めはランダムといえると思います。その後どんどん交配するじゃないですか。そうなったら、お父さんお母さんの性格を受け継ぐ場合もある。

　そうですね、例えばニーッとした親がいたとして、場合によってはニーッて生まれてくるとか。エンドウ豆の法則じゃないですけど、優性遺伝子をどんどん受け継いでいくんです。ペンギン眉の親からは、ペンギン眉のチャオが生まれるという感じですね。

飯塚　遺伝に関しては、A-LIFE（人工生命）と名乗るからには必要最低限の要素の1つですからね。チャオを作っていく上で、自然に生まれてきました。

――例えば「ナイツ」のスーパーピアンのように、突然変異が生まれたりはしませんか。

綿貫　うーん、可能性がないとは言いきれませんね（笑）。見た目に大きな変化が現れることもあるかもしれませんし。

――チャオが一番喜ぶかわいがり方ってありますか。

橋本　基本的には、人間の子供と一緒です。どう考えても喜ぶだろうっていうことをしてあげれば、この子たちは好いてくれるはずです。反対にどう考えてもいじめてるだろうっていうことをすれば、やっぱり嫌われちゃうかな。

――「抱き癖が付く」といいますけど、抱っこのしすぎはダメですか。

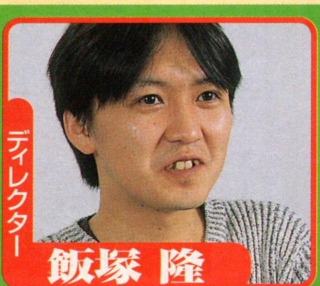
前川　最近では、母親とのスキンシップで幼児の感情や知育の発達に影響があるという研究がされていますよね。肌をさすることによって、副交感神経を刺激してやらないと感情が発達しないという話を聞きまして……。そういう観点から見ても、抱っこはいいことだと思います（笑）。


プレイヤーの接し方でチャオの育ち方も変化する。自分なりの方法を探そう。

綿貫　あまり好感度……、いわゆるパラメータの部分を意識しないほうがいいとは思いますよ。例えばどう見ても泳ぐのが得意そうなんだけど、決して外見＝能力とシンクロしてるわけではないんですよ。だからその辺は1つ1つ自分で確かめてみて、想像の中で育ててほしいですね。それでもし嫌われちゃったら、初めからやり直しても大丈夫。人間の場合はそうはいかないですけどね（笑）。

　A-LIFEって、決して好かれることがOKではなくて、いじめて嫌われるという遊び方もありますから。だからこそ“投げる”こともできるわけですし。あまり推奨できる遊び方ではないんですけどね（笑）。

チャオのパパたち











神機世界エヴォリューション

●セガ/ESP/スティング●発売中（1月21日発売）●5,800円●RPG●1人プレイ専用

第1のダンジョン制覇を目指して攻略開始!!

ノースロップ周遊
先史文明に触れる遺跡探索の旅



先史時代へのロマンをかきたてる神秘的な遺跡の内部。



ダンジョンは一定の形をもたず、入るたびに構造が変化する。

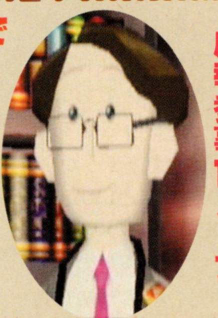
大陸各地に散らばる神秘的な遺跡群は高度な文明を築きながら滅びてしまった先史人の夢の跡――。ソフト発売直後となる今号では、マグたちが体験する初めての遺跡の旅へとご案内しよう。本作は5つある遺跡のうち好きな場所から始められるシステムをもつ。よってこの攻略では「ブラインド遺跡」を1つのモデルとし、すべてのダンジョンで役立つ情報を重視して紹介する。特定のデータを除いて、別の遺跡から始める人でもおおいに参考になるはずだ。



遺跡探索の拠点となる町。ソシエテや著名な冒険家の生家がある。

密林の中にある水のダンジョン。深部はほとんどが水没している。

WELCOME TO THE PANNAMUN
24時間のサポートで皆様に快適な旅を!
[ソシエテからのごあいさつ]



考古学研究機関ソシエテ 広報参事官ノップ

遺跡の町パンナムタウンへようこそ。皆様が安心して楽しい旅のひとときをお過ごしになれるよう、ソシエテの優秀なスタッフが緊急時のトラブルに対応し、最新情報なども提供します。

COURSE I RUINS OF WATER BLIND ① FLOOR B1F~B4F
ブラインド遺跡第1階層

ダンジョンの広間には愛敬のある顔をした石像が立ち並ぶ。



ミステリアスなムードが漂う地下迷宮

訪れる者の冒険心を刺激するブラインド遺跡の地下迷宮をめぐるコース。歴史的価値のある場所をたどりながら、数々の文明遺産に触れることができます。危険が少なく、遺跡探索のコツが学べるため、ビギナーの冒険家にもおすすめです。



ダンジョンの探索中、モンスターを倒すスリリングな体験も!

COURSE II RUINS OF



広大な水没地域と美しいアラベスク模様の橋が見どころ。

FLIGHT

目的地までは飛行機で移動します

それぞれの遺跡にはパンナムタウンの郊外にある飛行場（場所はランチャー家前の標識の左方向）から専用飛行機で出発します。また、飛行場に散らばっている木箱にはアイテムが入っているものもあるので、調べておきましょう。

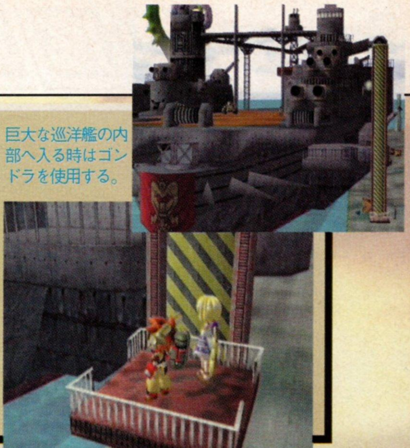


入り口近くにある飛行機。近づくと目的の遺跡へ向かうか、やめるかの選択ができる。

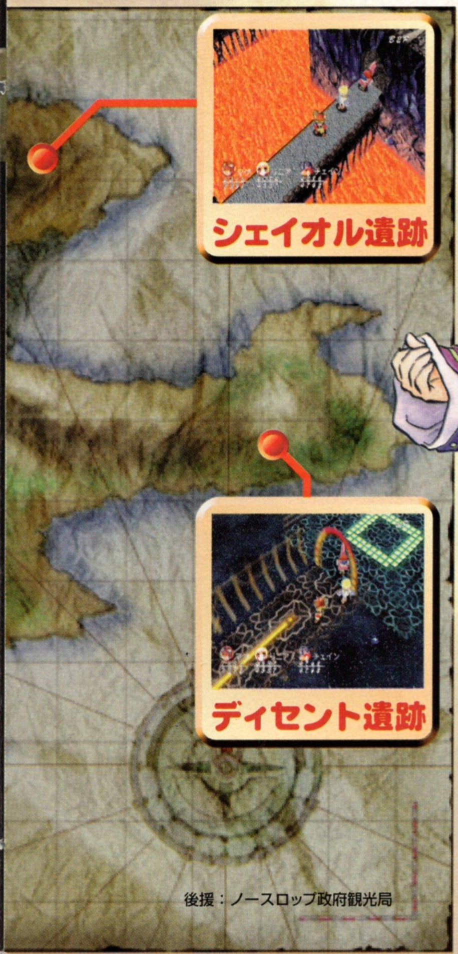
OPTIONAL TOUR

パンナム港で第８帝国の巡洋艦見学ができます

オプショナルツアーでは第８帝国の遺跡調査団到着時に、パンナム港で巡洋艦の見学ができます。帝国軍の高い技術力は、画期的な調査方法として注目されているもの。艦内はエヴォルシアの探知器など最新テクノロジーが満載です。



巨大な巡洋艦の内部へ入る時はゴンドラを使用する。



後援：ノースロップ政府観光局



INFORMATION
インフォメーション
冒険に出る前に必ずお読み下さい

遺跡探索へ向かう前に必ず知っておきたい５つの情報です。「冒険の前には準備を怠るべからず」という大冒険家アスロック・ランチャーの残した教えを守って皆様も楽しいツアーをお過ごし下さい。

1 Party パーティ作成

遺跡探索ツアーの最少催行人数はマグとリニアの２名。しかしもう１人仲間を探して３人でパーティを組むのが冒険の基本です。チェインかグレに声をかけましょう。



仲間にはソシエテの許可を得たあとに話しかけよう。

2 Item 持っていくと便利なもの

ＨＰを回復するナオリン、戦闘不能を回復するレッドパイパーは必須です。パンナムタウンのアイテム屋で購入できます。現地の宝箱から入手する場合もありますが、安全を考えて多めにご持参下さい。



店主が親切にアイテムの買い方を教えてくれる。

3 Society 冒険の手続き

遺跡に入るには、ソシエテで手続きが必要になります。この際に冒険したい場所を選べますが、一度決定するとクリアするまで変更できないので十分注意して下さい。



ソシエテに入り、向かって右側の受付嬢に話しかけて、調査の依頼を受けよう。

4 Equipment 服装の注意

最初の冒険では各キャラの初期装備で十分です。ですが、一部のモンスターは熱や寒気をともなう攻撃をしてきます。冒険を進めて手に入れた特殊な装備品があればすぐ身につけておきましょう。

5 Item Box アイテム預かりサービス

パーティが持てるアイテムは最大で32個と限られています。遺跡で拾ったアイテムは、店かソシエテで売るのが普通ですが、ランチャー家の物置にある箱の中にも保管ができます。ご利用下さい。



売るには惜しい特殊アイテムの保管所に。

WATER BLIND ②
ブラインド遺跡第２階層

FLOOR B5F～B8F

水没した深部を見下ろす芸術的な橋

このコースではブラインド遺跡の第１階層をご堪能された皆様に、広大な地下水をたたえた第２階層の景色をお楽しみいただきます。静まり返った水面と、ダンジョンを構成する壮麗な橋のながめは、忘れられない思い出となるでしょう。



壁や床一面にある美しい模様は戦闘シーンの背景でも映える！

遺跡探索の手引き その① DEPARTURE 旅立ちの準備



プレイヤーをサポートする パンナムタウンの施設

主人公マグの生まれ故郷パンナムタウン。この町から各地のダンジョンへ出向き、遺跡の最深部にいるボスを倒してクリア目的を果たしたら町へ凱旋する、という繰り返しが、このゲームのおおまかな進行だ。町には便利なお店や情報がもらえる場所など、プレイヤーを助ける役目をもった施設があり、固定のセーブポイントも用意されている。ここでは、パンナムタウンで利用できる施設のなかで、最も重要度の高いと思われるパーティメンバーの選択と、アイテム屋の商品が替わるという少し特殊なシステムについて解説してみよう。



ソシエテにいる受付嬢からは攻略中のダンジョンに出現する敵の弱点を聞くことができる。



酒場にいるおじいさんはとっても物知り。冒険に役立つ情報をわかりやすく教えてくれる。

1 3RD PARTY MEMBER 3人目の仲間を選ぼう

パーティの定員は3人まで。マグとリニアは外せないため、最初はチェインかグレのどちらかを仲間に加えることになる。3人目に誰を選んでも変化が起きるということはないので、これは好みで決めてもらってかまわない。キャラを替えたいときは「解散」コマンドを使い、別の仲間を誘うことも可能だ。なお、チェインを仲間にすると仕事終了後に報酬を払わなければならない。覚えておこう。

チェイン パンナムタウンの改造バス内で待機

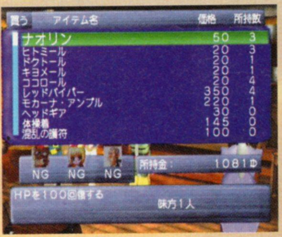




グレ ランチャー家の屋敷でマグを待っている

2 ITEM SHOP LIST アイテム屋の商品をチェック

最初は品ぞろえがさびしいアイテム屋だが、ゲームが進行していくと商品リストが更新される。そのタイミングは、マグが各ダンジョンをクリアして戻ってきたあと。初期リスト（下の表）に、続々と新アイテムが追加されていくのだ。



マグが最初に持っている資金は少ない。よく考えて使おう。

品名	アイテムの効果	買い値	売り値
ナオリン	1人のHPを100回復する。	50	13
ヒトミール	眠り、暗闇状態を治療する。使用は戦闘中のみ。	20	5
ドクトール	毒、マヒ状態を治療する。使用は戦闘中のみ。	20	5
キヨメール	呪い、封印状態を治療する。使用は戦闘中のみ。	20	5
ココロール	混乱、プッツン、洗脳状態を治療する。使用は戦闘中のみ。	20	5
レッドバイパー	1人の戦闘不能を治し、HPを25%回復する。	350	88
モカーナ・アップル	1人のHPを60、FPを30回復する。	220	55
ヘッドギア	頭装備品。防御力＋10。	30	8
体操着	体装備品。マヒ状態を防ぐ。防御力＋1、命中－5、素早さ＋5。	145	37
混乱の護符	混乱状態を1回だけ防ぐアクセサリー。	100	25
マヒの護符	マヒ状態を1回だけ防ぐアクセサリー。	100	25

攻撃重視の技はおまかせ! サイフレーム使いが欲しいなら Chein Gun チェイン・ガン



マグ以上に破壊力のあるサイフレーム技を覚えるチェイン。

チェインのココが強い!

チェインの特徴はサイフレーム使いであること。通常の攻撃力が高く、複数の敵を攻撃する技も早めに覚える。戦力を重視する人にオススメのキャラだ。

豊富な用途の技を修得! 慎重な冒険を望むなら Gre Nade グレ・ネイド

グレのココがたよれる!

攻撃、回復、敵にステータス変化を起こさせるものと、幅広い技が使えるキャラだけに、どんな状況でも活躍してくれる。銃を使っての通常攻撃も強い!



パーツに左右されるマグと違って自由に技が覚えられる。

FOR BEGINNER 冒険初心者のために

遺跡探索の手引き その②



知っておきたいダンジョンの基礎知識

いよいよメインステージのダンジョンへ突入！　ストーリー上ではゲームの最終目的が「エヴォルシアの発見」となっているが、遺跡にたどり着いてからいったい何をすればいいのか？　という問題に多くの人がぶつかるはず。そこでダンジョン探索をスムーズに行うための基本的な知識をまとめさせてもらった。参考にしてほしい。

冒険家の心得　主戦力キャラには「護符」を装備させる

アイテム屋で買える「混乱の護符」は、混乱状態を１回防ぐすぐれもの。モンスターは予想以上にステータス異常攻撃を使ってくる。混乱状態で味方を同士討ちすることのないよう、マグなどにあらかじめ装備させておこう。

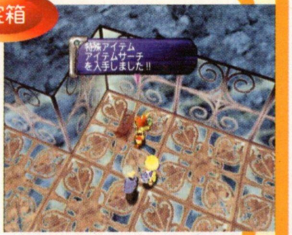


「護符」は高価だが、リニアが治療技を覚える前に２つは欲しい。

CHECK POINT 宝箱と階段を探せ

ダンジョンでの目的は２つ。最深部のボスを倒すことと各階に落ちている宝箱を回収することだ。スタート時は現在いるフロアをくまなく歩き回り、宝箱と次の階に続く階段の発見につとめる。ダンジョンが自動生成される本作では、宝箱や階段の配置も完全にランダム。とにかく自分の足で探し回るしかない。宝箱のありかやフロアの全体図を把握できる特殊アイテムが手に入ったら、惜しまずに使おう。

宝箱



宝箱はランダムで散らばっている。集めるのは一苦労。

階段



階段は一方通行。見つけたら次のフロアに進むのみだ！

CHECK POINT 必殺技の使用法

必殺技は一般的なRPGの魔法のような存在だが、技のエネルギー源はFPという特殊なもの。FPはゲージをすべて使いきっても、戦闘中に「必殺技」「移動」以外のコマンドを実行すれば、またポイントが蓄積されていく。MPと違って回復するということをよく理解しておこう。また、技専用の経験値であるTPをためると新しい必殺技の修得が可能になる。技の修得は戦闘中でも行うことができ、その際にFPを消費せずに一度だけ使用することができる。

必殺技はFPを消費



HPの下に表示されるFPゲージに注目。これを消費すると必殺技が使用できるのだ。

TPをためて新技をゲット



新しい必殺技の修得は、戦闘中に行うとFPを消費せずにその必殺技が使用できる。

CHECK POINT 戦闘の流れをつかもう

戦闘では敵味方ともに素早さが高いキャラから次々と行動を開始。実行したコマンドによって、次の行動の待ち時間が決定する仕組みだ（例・必殺技の使用後は次の行動が遅れる）。全員の行動順序はメーターで表示されるため、逐一確認していけば、FPをためつつ次の行動を早めたり、素早い敵を狙って攻撃をしかけることができる。



画面右に表示されているアイコンの並びを見れば、次に誰が行動するかが一目でわかる。

行動順序はメーターで表示



左の画面から全員の行動が１回終了した状態。行動順序に変化が！

CHECK POINT ダンジョンの仕掛けを利用

トラップはダメージを食らうものが多いが、なかにはHPやFPを回復してくれるものもある。トラップサーチを使って見つけたらぜひ利用したい。トランスポーターはダンジョンからの緊急脱出口。一度町へ帰っても進んだ階から再開できるので、ランダムで設置されている場所に出会ったら、セーブのためにも戻ったほうがいい。

トラップ



回復してくれるタイルの模様を覚えておこう。

トランスポーター



ボスの直前か、まれにランダムで出現する。

遺跡探索の手引き その③ RUINS OF BLIND I ブラインド遺跡 第1階層



まずはパーツの発見を目標にして進もう！

ブラインド遺跡で出現する貴重なアイテムデータを一挙公開！お目当てのものを手に入れるため、町と遺跡を何度も往復しよう。狙いたいのは新しいパーツ。第1階層ではマグとチェイン用のパーツが2種類出現する可能性がある。



サイフレームに装備して、攻撃力をアップさせる「ブースター」なるアイテムも存在する！

宝箱から出現するアイテムの種類

一般アイテム	ＨＰの回復、ステータス異常の治療に使用するもの。戦闘で攻撃に使える弾などもある。
マップ関連	情報をマップに表示するサーチアイテム。敵、宝箱、全体図、トラップの4種類がある。
装備品	キャラに装備させてステータスを上げるアイテム。リニアやグレ専用の武器も存在する。
レアアイテム	お店では絶対に買えないもの。サイフレームのパーツやソシエテで換金できる発掘品など。

掘り出し物情報① 発掘品で装備を強化!!

装備品のラインナップにはミントイングラス、猟銃など、早くもお店で売ってない品が続々出現。入手したらすぐキャラに装備させるように。



グレの武器、猟銃をゲット。装備品はお店で買うより宝箱から得たほうがお得だ。

アイテム名	効果
ヘッドギア	防＋10。
ミントイングラス	防＋10。眠り防止。
ターコイズリボン	防＋5。回＋6。速＋4。
ノッチカチューシャ	防＋10。回＋20。速＋10。運＋2。
ウイングカチューシャ	防＋30。回＋20。運＋3。
エプロン	防＋4。命＋5。回＋5。炎軽減。
体操着	防＋5。回＋5。速＋5。マヒ防止。
ショートジャケット	防＋20。
ジェットブーツ	防＋5。回＋5。速＋12。
上ばき	回＋10。
猫足スリッパ	防＋20。回－6。
ファンシーサンダル	防＋15。
ハイヒール	防＋8。回－6。
幸運のお守り	運＋5。
盗賊の針金	命＋20。
四つ葉のクローバー	運＋2。
毛糸の手袋	防＋12。氷耐性。
でこぼこフライパン	攻＋30。命－15。
ミトン付きフライパン	攻＋18。防＋5。
猟銃	攻＋45。

掘り出し物情報② 専用パーツは絶対入手すべし

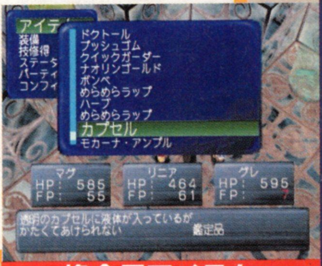
アイテムの中でも最も重要なのがサイフレームのパーツ。これがあるかないかで、マグたちの使う必殺技が制限されるのだ。仲間にしていないキャラのパーツを見つけても、物置に保管しておいて確実に集めていこう。なお、この階層の換金用アイテムはまだ価値の低いものばかりだ。

アイテム名	効果
移動ハンドパーツ	マグ専用。キャラの移動技を修得。
ハンマーパーツ	マグ専用。ハンマーでの攻撃技を修得。
ジェットパーツ	チェイン専用。体当たり攻撃技を修得。
ソーサーパーツ	チェイン専用。円盤を使った技を修得。
攻撃ブースター＋15	サイフレーム使い専用。攻＋15。
攻撃ブースター＋18	サイフレーム使い専用。攻＋18。
攻撃ブースター＋21	サイフレーム使い専用。攻＋21。
攻撃ブースター＋24	サイフレーム使い専用。攻＋24。
古ぼけたサンダル	換金用アイテム。先史時代のサンダル。
ボンベ	換金用アイテム。穴のあいた謎のボンベ。
黒い箱	換金用アイテム。小さな黒い箱。



装備パーツを増やせば修得できる必殺技の幅が広がってくる。

サイフレーム用のパーツ



謎のアイテムはソシエテで鑑定したあとに買い取ってもらおう。

換金用アイテム

ブラインド遺跡のモンスター

おもなモンスターのデータを大公開

ソシエテでもアドバイスされるが、モンスターたちはそれぞれ独自の攻撃パターンや影響を及ぼす属性などをもっている。そこで、今回の攻略範囲に登場するザコ敵の詳細データを完全紹介。弱点をしっかり覚えて戦闘を勝ち抜こう。



モンスターはダンジョンの広間部分に複数でいることが多い。

表の見方

弱点	通常よりダメージが大きくなる属性。
軽減	通常よりダメージが少なくなる属性。
耐性	無効になるステータス異常。
攻	相手にダメージを与える攻撃力。
防	相手の攻撃から身を守る防御力。
命	攻撃を相手にヒットさせる命中能力。
回	相手の攻撃を避ける回避能力。
運	クリティカルの発生などに影響する運。
速	行動順序の早さに影響する素早さ。

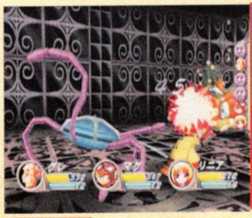


弱点：炎・虫　軽減：氷　耐性：暗闇

NO.1 パレオカリノイデス

HP	35	攻	30	命	14	運	9
FP	2	防	28	回	20	速	24

ダニを巨大化させたようなモンスター。通常攻撃以外に、攻撃した相手を眠りに誘う「ネムネムかじり」という技を使ってくる。シェイズ遺跡にも生息している。



弱点：炎・ー　軽減：氷　耐性：毒

NO.2 ハイドラ

HP	77	攻	35	命	35	運	7
FP	6	防	42	回	30	速	31

触手でダメージを与えたり、相手に飛びつき、毒で侵す攻撃が得意。技の「叩きまくり」、相手を眠らせる「ネムレーガス」は全体攻撃というやっかいな相手だ。

遺跡探索の手引き　その④

RUINS OF BLIND II

ブラインド遺跡 第2階層





貴重なアイテム登場!! さらに最深部にはボスが

出現アイテムの価値はＢ５Ｆ以降から大幅アップ。ザコ敵の強さはほぼ変わらないが、最後の階にはボス戦が待っている。クリア条件を果たすとそのダンジョンには入れなくなるので、事前に目的のアイテムは手に入れておこう。



表では割愛している一般アイテムも種類が増えている。これは技を封印する戦闘用アイテム。

掘り出し物情報 ③
改造キットは第２階層で登場

パーツは全種類の約半分がここで入手可能。だが、装備をするにはスロットを増設する必要がある。最低でも２個は改造キットを見つけよう。



属性攻撃ができるパーツが出現。こうなるとスロットの増設は必ず必要となる。

アイテム名	効　果
炎ハンドパーツ	マグ専用。炎属性の技を修得。
氷ハンドパーツ	マグ専用。氷属性の技を修得。
回復ハンドパーツ	マグ専用。HP回復技を修得。
炎ブレードパーツ	チェイン専用。炎属性の技を修得。
氷ブレードパーツ	チェイン専用。氷属性の技を修得。
雷ブレードパーツ	チェイン専用。雷属性の技を修得。
炎カートパーツ	ペッパー専用。炎属性の技を修得。
氷カートパーツ	ペッパー専用。氷属性の技を修得。
雷カートパーツ	ペッパー専用。雷属性の技を修得。
防御ブースター＋15	サイフレーム使い専用。防＋15。
命中ブースター＋15	サイフレーム使い専用。命＋15。
回避ブースター＋15	サイフレーム使い専用。回＋15。
素早さブースター＋15	サイフレーム使い専用。速＋15。
運ブースター＋15	サイフレーム使い専用。運＋15。
攻撃ブースター＋27	サイフレーム使い専用。攻＋27。
攻撃ブースター＋30	サイフレーム使い専用。攻＋30。
攻撃ブースター＋33	サイフレーム使い専用。攻＋33。
攻撃ブースター＋36	サイフレーム使い専用。攻＋36。
改造キット	サイフレームのスロットを1箇所増設。
カプセル	換金用アイテム。液体が入っている。
TH-f3	換金用アイテム。先史時代の機械部品。

※第１階層の出現アイテムと重複するものは表から割愛しています。

掘り出し物情報 ④
目玉は特殊なアクセサリー

第１階層で登場済みのものを除いても、これだけの数の装備品がある。とりわけ貴重なのが、アクセサリーの数々。とくに属性攻撃のダメージを軽減するリングがあれば、他のダンジョンに出向いたときでも心強い。



火、氷、雷と３種類用意されているリング。すべてそろえられるかな？



アクセサリーのわら人形は、攻撃した相手にダメージをお返しする。便利！



装備キャラが限定されるものも多いが、かなり防御力の高い装備品も手に入る。

アイテム名	効　果
サニティバイザー	防＋30。洗脳防止。
気合いバンダナ	攻＋10。防＋30。運＋5。
ヒエヒエバンダナ	防＋55。プッツン防止。
シルクハット	防＋50。
ファイヤーマント	防＋20。
ハンタージャケット	防＋40。回＋10。
ヘビーテイルコート	防＋45。回−6。速−5。
レザージャケット	防＋50。
ヘビーコート	防＋55。回避−106。速−5。
カジュアルシューズ	回＋10。
トレッキングシューズ	防＋35。
プレミアシューズ	防＋20。回＋10。速＋2。
ジャングルブーツ	防＋40。回−5。
セラミックブーツ	防＋25。
あったかヒール	防＋20。
防火リング	炎軽減。
防寒リング	氷軽減。
防雷リング	雷軽減。
わら人形	受けたダメージを敵に返す。20%で破壊。
クリスタルバングル	命＋20。回＋10。
ラッキーフライパン	攻＋60。命−50。運＋25。
ファイトガン	攻＋85。FP回復2倍。
新式銃	攻＋70。

※第１階層の出現アイテムと重複するものは表から割愛しています。



弱点	軽減	耐性
炎・虫	氷	眠り

NO.3 スペクラー

HP	65	攻	42	命	47	運	4
FP	4	防	33	回	37	速	41

素早さのパラメータがかなり高め。いきなり「眠りの羽音」を使われ、眠らされてしまうこともある。先手が取れたら優先的に倒したい。ヘブン遺跡でも登場する。



弱点	軽減	耐性
雷・一	氷	一

NO.4 ポポ族

HP	70	攻	44	命	30	運	10
FP	8	防	44	回	44	速	37

槍で突き刺す通常攻撃、毒針を飛ばす吹き矢、１歩後ろに下がらせる盾攻撃と、豊富な通常攻撃をもつ。必殺技は、相手の必殺技を封印してしまう「あやしい踊り」。



弱点	軽減	耐性
雷・虫	炎	一

NO.5 テイオウゴキカブリ

HP	64	攻	32	命	18	運	8
FP	12	防	29	回	22	速	25

触角で殴る通常攻撃と、突進して相手を１歩下がらせる技「ぶちかまし」、混乱状態にする技「振動波」を使用する。他の出現ダンジョンに、ヘブン遺跡がある。



弱点	軽減	耐性
炎・一	氷	一

NO.6 ビッグベン

HP	95	攻	44	命	24	運	8
FP	8	防	38	回	38	速	33

長いシッポをしならせる動作は、必中の通常攻撃。必殺技は大ダメージを与える「かみつき」を使い、意外にＨＰが高い。２人がかりで倒そう。ヘブン遺跡にも出没。

遺跡探索の手引き その⑤ QUESTION&ANSWER 攻略アドバイス



陥りやすい状況をピックアップして対処法を伝授

遺跡の深部へと潜っていけばいくほど、いろいろな発見がある「エヴォリューション」。その冒険の中では、ちょっと疑問に思うことや、つい見落としがちな部分が浮かび上がってくるはず。そこでビギナーがつまずきやすい状況を想定し、手助けとなるアドバイスをＱ＆Ａ方式にて紹介していくことにした。ちょっとイイ話から、これからゲームをやってみようという人の予備知識にもなる話題ばかり。ベテラン冒険者も初心に戻り、見直してみて損はないはず。



画面右下のマップを確認して、まだ通過していない方向へ向かうのが宝箱発見のコツ。



パーティ全員が持てるアイテムの数は合計32個。不要なものは思い切って捨てよう。

Q1 属性攻撃とは？

敵は特定の攻撃に対し、通常より多くのダメージを負うことがある。そこに影響しているのが炎、氷、雷といった属性。相手の弱点の属性で攻撃すれば有利に戦える。

炎属性攻撃



氷属性攻撃



Q2 一度戦闘に入ると絶対に逃げられない？

「逃げる」コマンドは通常表示されないので戸惑うだろうが、パーティ全員が最後列に並ぶとコマンドに追加される。ピンチになったらいったん下がろう。



Q3 技を覚えるためのTPはどのようにたまるのか？

ＴＰは敵にトドメを刺した瞬間、パーティのキャラ全員に加算される。経験値は戦闘が終了しなければ増えないが、ＴＰだけなら敵を倒して逃げてももらえる。



Q4 新しい必殺技を覚えない

必殺技は自動的に修得するのではなく、ＴＰが一定数たまった時点で任意に選ばなければならない。また、サイフレーム使いは、新しいパーツを装備しないと他の技も覚えられないようになっている。





覚えたい技を選ぶ

Q5 トラップにひっかかってしまう

トラップサーチを惜しまず使うのが最善策。だが、通路に仕掛けられているものは、中心を歩かなければひっかからない。壁をつたうように歩けば避けられる。



Q6 チェインとグレを交互に育てても大丈夫？

結果から先に言えばＯＫ。仲間に選ばれなかったキャラは、戦闘に参加しなくてもレベルが上がっていくようになっている。途中でメンバー交代しても大丈夫！



Q7 フォーメーションはどのようにして決める？

マグは前列、リニアは後列がベスト。３人目は中間か前列がいいだろう。横一列に複数並んでいると、ライン範囲の回復技を使ったときのムダが少なくなる。



Q8 モンスターの体のパーツを入手したが……

戦闘終了後、たまに手に入るモンスターの体。これは換金用アイテムと同じく、ソシエテに持っていこう。そこで加工してもらうと別のアイテムに変身するのだ。



序盤で修得したいオススメ必殺技はコレだ！

MAG LAUNCHER マグ・ランチャー



最初はパンチパーツ系の技を重視して、攻撃のみに専念したい。

マグナコンボ TP200

3連続の打撃で敵1体に大ダメージを与える。くらった敵は1歩後退。初期装備の中では雷ハンド系よりも、攻撃能力があるパンチ系の技を先に覚えよう。

ショックパンチ TP1500

地面に拳を打ちつけ、その振動で攻撃する。効果範囲は横1列に並んだ敵。マグの技で初めて複数の敵を対象とできる技で、多くの敵を相手にする場合に便利。

LINEAR CANNON リニア・キャノン



回復要員のリニアには、回復・治療系の技を充実させること。

手当て TP125

最初から覚えているHP回復技「チョッと手当て」のパワーアップ版。対象は横1列の味方。必要なTPがわずかということもあって、簡単に覚えられるはず。

みんなスッキリ TP400

パーティ全員の暗闇、毒、マヒ状態を治す。敵はステータス攻撃を引き起こす攻撃を多々使ってくる。全員を回復させるこの技は早めに必要となるだろう。

CHAIN GUN チェイン・ガン



攻撃系サイフレームだけにすべての技が強力。技の有効範囲も広い。

ラインブレード TP300

敵の側面に回り込み、横1列に並んだ敵を猛スピードで斬りつけていく。少ない修得TPで、複数の敵にダメージを与える技が使えるのはとてもありがたい。

ファイアーソーサー TP400

炎を宿した円盤を飛ばして、敵1体を攻撃する。攻撃力が距離に影響しない。弱点が炎属性である敵が多いブラインド遺跡では、この技がおおいに役に立つ。

GRE NADE グレ・ネイド



グレの技は攻撃、支援とも優秀。全系列をまんべんなく覚えたい。

気合い爆発 TP150

爆発寸前の気合いを敵1体にたたき込む。この技を受けると、次の行動の待ち時間が長くなる。グレが敵にダメージを与える技はすべて気合い系だ。

激辛マーボドーフ TP200

火が出るような辛い料理を敵に食べさせ、混乱状態にさせる。技の対象は敵全体。修得TPが少ないわりには有効範囲が広く、絶大な効果が期待できる。

特報!! 『ドリームキャストマガジン』だけの連動企画実施中!!



Evolution PRESENT CAMPAIGN

「神機世界エヴォリューション」プレゼントキャンペーン

現在、全国のドリームキャストパートナーショップに設置されている試遊台で、発売前の「エヴォリューション」が体験プレイ可能！　この店頭体験版では、ゲーム終了時にパスワードが表示される。このパスワードと本誌の応募券1枚をセットにしてハガキをドリマガ編集部に送ると、プレミアムアイテムが当たるのだ。

応募に必要なもの

体験版パスワード ＋ ドリマガの応募券1枚 → ハガキを送る

抽選でプレミアムアイテムを総計300名にプレゼント!!

1. リニア・キャノン プレミアムフィギュア 50名
2. マグ・ランチャー ステンレス製マグカップ 100名
3. リニア・キャノン テレフォンカード 150名

郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号、職業、希望商品を書いて下記へ。締め切りは1月30日（当日消印有効）。

あてさき〒103-8501
東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク（株）
ドリームキャストマガジン編集部
「神機世界エヴォリューション
プレミアムアイテムプレゼント
キャンペーン」係

応募券は下記の号についている

Vol.3（前号）　Vol.4（この号）　Vol.5（1/29発売号）

※当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。



セガ非公認企画

SEGA UNOFFICIAL PAGE!?

MEGA DRIVE → Dreamcast

RENT A HERO returns





レンタヒーロー・リターンズ

移植希望第1位記念、2ページでお届け!!

諸君の頑張りのお陰で、アッサリとDC移植希望第1位に輝いてしまった（?）「レンタヒーロー」。早速、セガから公式のコメントをもらったぞ！（ウメ）

セガCSパブリシティ 竹崎氏より公式コメントが!!



セガCSパブリシティマネージャー

竹崎 忠 TADASHI TAKEZAKI

メガドライブソフトは全種類持っているという、メガドライバー竹崎氏。今回の企画には少々困惑気味？ ユーザーはいつまでも待っています。

党員諸君、「レンタヒーロー移植」に関して、ついにセガ竹崎氏から公式コメントをもらうことに成功したぞ！ 気になる内容は以下のとおり。「まずは、応援してくださったみなさん、本当にありがとう。MDユーザー代表して、誇らしい思いです。ただ今のところ『レンタヒーロー』をDCで出すのは、**相当厳しい**と思います。絶対買うっていう人が**10万人**くらいいれば、開発予算をとれるかもしれませんが……」とのこと。うーむ、10万人かぁ。ポケビのように署名運動でもやるしかないのかな。よし、「もしDC版が発売されたら、絶対に買うぞ！」宣言を大募集だ。投稿は1人1回の宣言で、必ずハガキで。二重投稿、封書、電子メールの投稿はボツ。あて先は当コーナー内「絶対購入宣言」係まで。さて、何人集まるか？ 今回は竹崎氏の「オレとレンタヒーロー」も掲載。これで竹ちゃんも党員だ（笑）！

●このゲームこそ、RPGで自分の名前をつけるのが楽しいと感じさせてくれたゲームです。SFやファンタジーの世界では自分が主人公になることは、“物語の世界観を壊してしまうことになる”と感じていたので、主人公は名前のある1個人として見ていました。しかし、レンタヒーローの現実的な設定により、私はやまだたろうに**完璧にシンクロ**してしまいました。目的地まで**電車で移動**、電池と栄養ドリンクで体力回復、**レンタル料は銀行振込**、秘密基地の上は喫茶店（笑）、などなど、レンタヒーローのよさはこの世界設定にあると思います。

（？県・村上智）

ウメ■電子メールでの投稿ありがとう。住所はちゃんと書こうな。

Flash Back MEGA DRIVE B級アクションRPG「レンタヒーロー」とは?

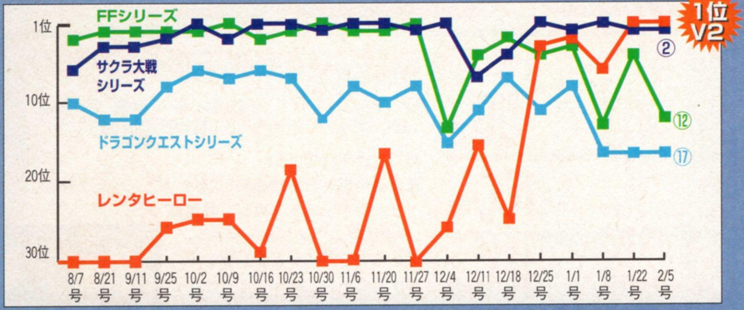
「レンタヒーロー」は、セガAM2研の前身となる8研が開発したメガドライブ用ソフト。一見、単なるお使いゲームのようであるが、セガマニアのツボにハマるパロディに溢れた世界観と、その現代的な舞台設定が今の時代にピタリとマッチ、隠れた名作として名高い。セガサターン用「ファイターズメガミックス」でも、隠しキャラとして登場。91年9月20日発売。



〈竹崎氏の「オレとレンタヒーロー」〉

「レンタヒーロー」は、RPGが得意ではない竹崎がとことんハマッた初めてのRPG。とにかく、雑誌の評価は芳しくなかった。遊んでみたら、確かに序盤は「しょぼいお使いゲー」みたいな感じでちょっと辛い。でも、あきらめずに遊んでいると、どんどん盛り上がって結構泣ける展開に……。最後には、「コレ最高のRPGじゃん!!」なんて思ってしまった。

注目!! 移植希望ランキングで、何週1位をキープできるか!?



ライバルだった「サクラ大戦シリーズ」を蹴り落とし、見事1位にランクイン！ いやー、気持ちいいねぇ。ウソみたいだねぇ。全ては我々の思惑通りに進んでいるかのようにも見えるが、昔のエライ人も「継続は力なり」と申している通り、何とかこの座をキープし続けようではないか。なお、DCファンでもランクインしている（笑）。

当面のライバル



どうせ続編は確実。だったらレンタに投票しよう。

サクラ大戦シリーズ

夢を現実に！信ずる者は救われる!?

ボクの考えた「レンタヒロコ」ちゃん

前々号で募集したレンタヒロコのイメージイラスト投稿が早くも到着。みんなうまい！



東京都・小村一人

党員No.13の小林。次回はカラーで頼むぜ。あえてギャルゲー路線を狙わない着眼点がグー。「前のイラストが掲載されてしまうほど、投稿が少ないとは」とのことだけど、そうなんだよ。イラストが少なくてな……。



北海道・中村るーしあ

まさにこちらの狙い通り、ユナ風美少女レンタヒロコ。おっ、ハガキ裏にヒロコのプロフィールが。どれどれ。「年齢22歳、身長169cm、体重51kg、スリーサイズは上からB92（G）、W54、H87」とのこと。うーん、スタイルよすぎ！



岐阜県・ペペロンチーノ男爵

体力回復剤、ノンデル皇帝液を知っているとは！ おぬし、マニアだな（笑）？



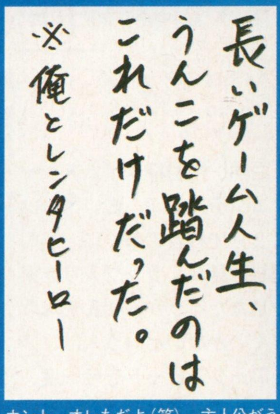
福岡県・ひのと

耳の飾りが「マジンガーZ」みたいだな。急に振り向いたら、周りの人がケガしそう（笑）。「全然知らなかったんだけど、このコーナーを見てファンになった」とのこと。嬉しいね、どうもありがとう。今さらメガドライブ版を見つけるのは困難なので、まずは「ファイターズメガミックス」で彼の勇姿を確認してくれ！



東京都・月島咲耶

いつも「街の掲示板」に投稿ありがとう。こちらでもよろしくね。って、関係ないか（笑）。コギャルアルバイターってことは、普段は女子高生？ 今度は変身前の姿もヨロシク。レンタヒロコちゃんのイメージイラストは、引き続き募集中です。



鹿児島県・本田周栄

ホント、オレもだよ（笑）。主人公がうんこを踏むゲームなんてなぁ。

新企画！ レンタヒーローのひみつ

RENT A HERO SERCRET FILES Vol.1

このコーナーでは、最近ファンになった方、メガミックスでハマった方に、MD版「レンタヒーロー」の設定資料を紹介していく。MD版をクリアした人にとっては「なーんだ、そんなの常識じゃん！」という内容ばかりかもしれないが、実は知らない人の方が多いということの事実。これで「レンタヒーロー」の世界を堪能してくれ。





やまだたろう（主人公）の家族構成



おかあさん

やまだたろうのおかあさん。優しいけれど、少し口うるさいところがあります。

アリサ

主人公の妹。とてもかわいい女の子です。年の割には、ちょっとませています。

主人公（やまだたろう）

このゲームの主人公。コンバットアーマーを着ることで、レンタヒーローになります。様々な仕事をしていくうちに……。

おとうさん

主人公のおとうさん。転職をしてコージャの町に引っ越してきました。しかし、現在何の仕事をしているのかは不明です。

党員募集 集え、レンタヒーローを愛する者よ！

当コーナー存続のためには、諸君からのハガキが必要不可欠。文字ネタは、読者レースの推奨名馬のノリでハガキを書いてくれ。採用者は勝手に党員として認定、以下の掟を強制するのでヨロシク（笑）。

党員の掟

一、移植・続編を希望するゲームは、常に「レンタヒーロー」であること。

一、ネットの書き込みでも「レンタヒーロー」を連呼すること。

一、他のゲーム誌や競合DC専門誌でも宣伝活動すること（笑）。

党員名簿

- 014 瑠梅亜Ⅲ世
- 015 浅野留美
- 016 野ジュう!?
- 017 不思議三十郎
- 018 セガ竹崎忠
- 019 ひのと
- 020 中村るーしあ
- 021 月島咲耶
- 022 ペペロンチーノ男爵
- 023 本田周栄
- 024 村上智

宛先 〒103-8501 ソフトバンク（株）ドリームキャストマガジン編集部「レンタヒーロー・リターンズ」係まで。

投稿は電子メールでもOK。アドレスは、dreamc@softbank.co.jp だぞ。

ペンペントライアイスロン 短期集中連載企画 第2回

From Iced-Planet



ペンペン トライアイスロン

フロム・アイスドプラネット

発売から約2カ月。お家のペンペンたちは今日も元気に跳ね回っておりますか？　ここはペンペンフリークのためのファンページです。

●ゼネラル・エンタテイメント●発売中（11月27日発売）●5,800円
●アクションレース●4人まで同時対戦プレイあり



上位者の走りに見るタイムアタックのコツ

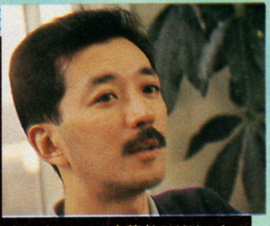
中村杯 タイムアタックコンテスト 続報

白熱、中村杯タイムアタックコンテスト！　戦いはついに2分10秒台の争いに。君の記録は見事、ランク入りを果たせただろうか。ぜんぜんうまくいかないという人は、ストロークスピードを今一度、見直してみてはどうだろう。バックの場合は心持ち長くするのがミソで、ポーズの最後で少し止めるような感じでやってみよう。ライン取りは完璧なはずだけど……という人は、まずそこをチェック！

GE最速王

中村氏に聞く 上位者の走り

上位者のドリフトテクに、しきりに感心していた中村氏。「上位の人達は、技術的にはほとんど差がないですね。全エリア自分のベストが出せれば、誰もが1位になる可能性があるって感じです。あとは水面泳ぎの成否などの運、ですかね」とのことだ。



氏もビックリの応募者のドリフトテク。詳細は次号、一挙公開！

POINT1 あたふたゾーン出口にあるふかゆきの対処法



担当の場合、最初ジャンプと歩きで抜けていた。それは若干タイムロス。

エリア2で、みんなが意外と悩んでいたのがこのシーン。アタックで抜ける、ジャンプで抜けるなど、さまざまなパターンが見受けられたが、ここはどうやらジャンプ＋アタックで転びつつ抜けるのがいい。

POINT2 水面泳ぎはやはり必須！



水面に少し体を出したまま泳ぐと、時おりものすごいスピードが出る現象を利用した「水面泳ぎ」。これをするとしないとでは、なんと5秒近くも差が出てしまうため、コンテストでは必須の技。知らなかった人は試してみて！

水面泳ぎ使用の最速タイムはどのくらい？

壁に当たった際の跳ね返り具合（通称、壁ターン）がうまくいくなどの強運に恵まれた場合、なんとバックで12秒を切る(!)ことも可能だったりする。ちなみに確認できた最速は、3位の立岩君の11"49。これは速い！

MASTER OF PENPEN ペンペンマスターランキング

（'99年1月4日現在）

第1位……2'18"21
使用キャラ…………バック
（川崎市・布川雅典）

第2位…………2'18"41
使用キャラ…………バック
（金沢市・む〜〜）

第3位…………2'18"58
使用キャラ…………バック
（熊本市・立岩徹）

第4位…………2'19"48
使用キャラ…………バック
（茨城県・寺山潤）

第5位…………2'21"34
使用キャラ…………バック
（横浜市・高見隆幸）

ただ今、集計中！ 最速はバックか、それとも思わぬ伏兵が!?

応募の9割がバックという異様な様相を示してきた本大会。締め切りが4日の消印分とあって、応募者数もここへきて一気に倍増。1位の栄冠は誰の手に？



現在上位は全員バック。他のキャラも頑張れ！

対戦プレイ推奨テク「やってみよう」 Part 2 "アタック"以外のおじゃまテク

対戦で単に勝ち負けを競うより、他人の邪魔をするほうが面白い、という人にうってつけなこんな技。

要は走りの「アタック」以外にも、おじゃまの手段はどこにでもあるっていう話。思うように走れず悔しがる相手の姿に密かな喜びを感じる（私のような）人なら、狙う価値は十分あるんじゃないかと思います。いかがでしょう？

弾き飛ばし

落ちたら即、コースアウトになるせませまブリッジの上などで故意に追突したり、ダッシュゾーンに入ろうとするライバルを横からぶつかってジャマしたり。その場合、体当たりに強いデカペンを選んでおくと吉。



進路妨害

これはやや上級者向け。減速しつつ進路をふさぎ、その反応を楽しもうというものだ。ポイントは相手のモニタでうまく位置調節をすることで、狭い道で特に有効。わずかでもミスしたら抜かれる緊張感も味わえます。



今週のちょっといい話 「おやすみ」のところでいつもと違うキャラを表示させるには？

「おやすみ」で表示されるキャラクターは、自分が最もよく使っているペンペンだってことに気付きました？　よって、ここの表示を変えたいのなら、見たいキャラをひいきにしてみよう。使用回数が一番になる（＝お気に入りになる）と、ここの表示も変わるはず。



お気に入りは「せいせき」のところで確認できる。いろんなキャラのおやすみを見てみよう。

週刊 セガサターン情報は、すべてサタマガにオマカセ!!

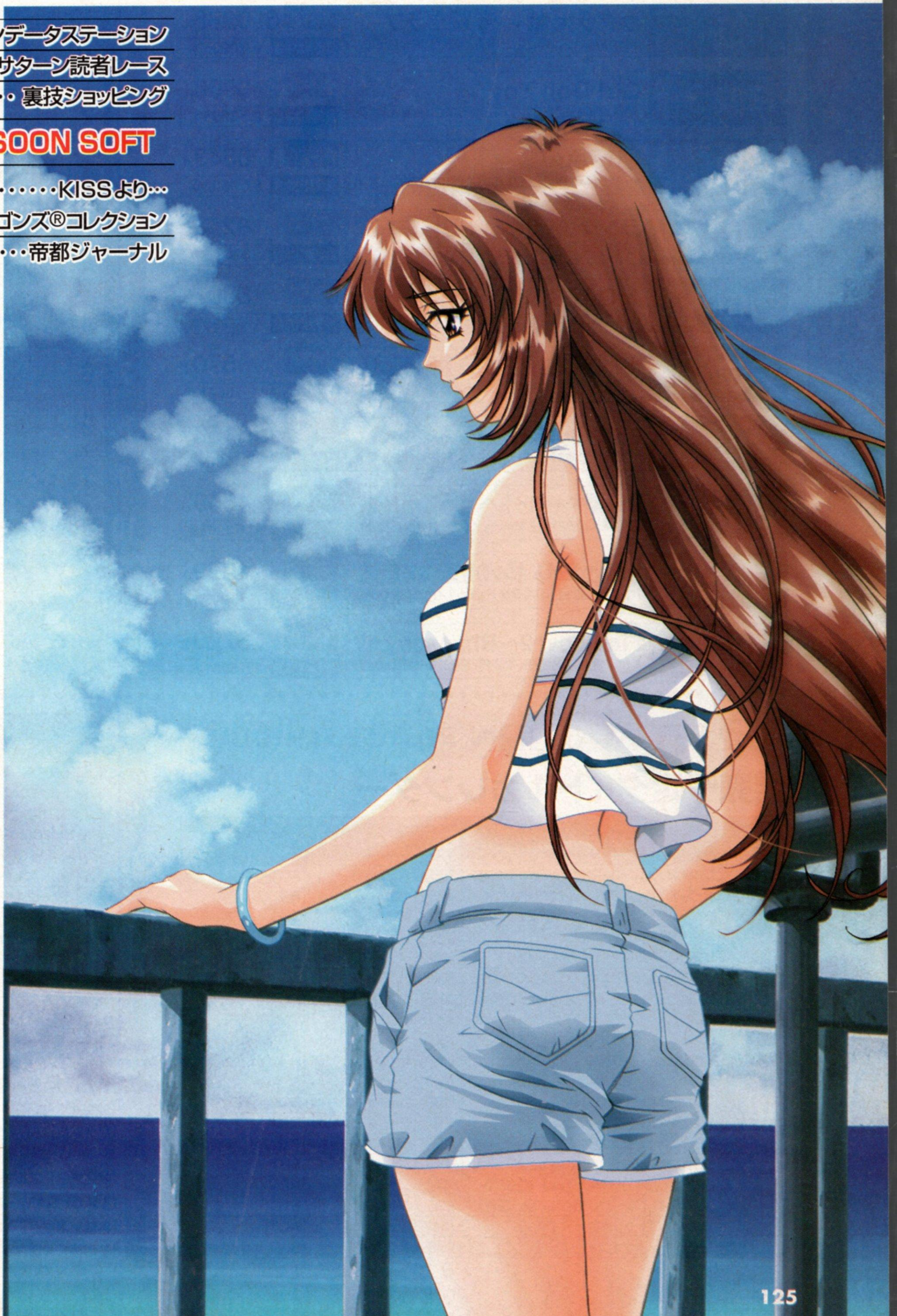
SEGA SATURN MAGAZINE

セガサターンマガジン

1999
2/5

●発売間近●COMING SOON SOFT

発売間近!! COMING SOON SOFT



SEGA SATURN

SEGA SATURN MAGAZINE

サターン周辺のデータはコレでチェック！

Weekly DATA STATION

セガサターンマガジン データステーション

SEGA SATURN NEW SOFT SALES!

ソフト売上げ SHOP DATA TOP10

年末年始商戦の速報が入ってきている今週。1位の「帝撃グラフ」は、さすがに「サクラ」といったところかな。初回特典も超豪華だよね。

順位	前回	タイトル	データ	週間本数	推定累計本数
1位	NEW SOFT	サクラ大戦　帝撃グラフ	レッドカンパニー／'98年12月23日発売／4,800円（2枚組）／ETC	6万0285本	6万0285本
2位	NEW SOFT	Girl Doll Toy	ザウス／'98年12月23日発売／6,800円／ADV（18歳以上推奨）	2万3968本	2万3968本
3位	前回1位	瑠璃色の雪	キッド／'98年12月10日発売／6,800円／恋愛ADV（18歳以上推奨）	1万0843本	5万0802本
4位	NEW SOFT	ラングリッサー　トリビュート	メサイヤ／'98年12月23日発売／9,800円（4枚組）／S・RPG	8263本	8263本
5位	前回2位	NOëL3	パイオニアLDC／'98年12月10日発売／6,800円（3枚組）／ADV	6807本	4万6989本
6位	前回5位	MARVEL SUPERHEROES VS. STREET FIGHTER〈通常版／4メガRAM同梱版〉	カプコン／'98年10月22日発売／5,800円（通常版）、7,800円（4メガRAM同梱版）／対戦格闘（4メガRAM必須）	6570本	11万5641本
7位	NEW SOFT	6インチまいだーりん	キッド／'98年12月23日発売／5,800円／ADV	6168本	6168本
8位	前回9位	Pia♥キャロットへようこそ!! 2	NECインターチャネル／'98年10月8日発売／7,200円（2枚組）／SLG+ADV（18歳以上推奨、1・4メガRAM対応）	4559本	10万3962本
9位	前回6位	機動戦士ガンダム ギレンの野望　攻略指令書	バンダイ／'98年10月8日発売／2,800円／ETC（欄外参照）	4259本	7万5047本
10位	前回10位	Find Love2〜Rhapsody〜	ダイキ／'98年11月26日発売／6,800円／恋愛SLG（18歳以上推奨）	3720本	3万5961本

SEGA SATURN HOPEFUL NEW SOFT

期待の新作 SHOP DATA TOP10

そろそろ新作の数も減ってきたセガサターン。数が少ない分、"少数精鋭"といえなくもないぞ。「With You」は赤丸急上昇中！

順位	前回	ゲーム名	データ	POINTS
1	1	ソニック 3D フリッキーアイランド	セガ／'99年予定	305
2	2	ワーズ・ワース	エルフ／発売日未定	234
3	新	With You〜みつめていたい〜	NECインターチャネル／発売日未定	226
4	3	ダンジョンズ&ドラゴンズ®コレクション	カプコン／3月4日	216
5	5	フレンズ〜青春の輝き〜	NECインターチャネル／今冬予定	215
6	4	リアルサウンド2 〜霧のオルゴール〜	ワープ／発売日未定	184
7	6	ダービースタリオン	アスキー／発売日未定	166
8	9	KISSより…	キッド／3月18日	124
9	7	モンスターメーカー 〜ホーリーダガー〜	NECインターチャネル／発売日未定	114
10	10	ときめきメモリアルドラマシリーズvol.3〜旅立ちの詩〜	コナミ／今春予定	101

※1 スペシャルデータで遊ぶには「機動戦士ガンダム　ギレンの野望」が必須です。
※左のセガサターンソフト売上げランキングは以下の協力店の集計データおよび、本誌独自の調査により作成したものです。今回の集計期間は12月21日〜1月10日。
★協力店・シータショップ溝ノ口・ブルート・ラオックス ザ コンピュータゲーム館・わんぱくこぞう・TVパニック各チェーン店舗・銀座博品館トイパーク・デジキューブ（全国セブンイレブン／ファミリーマート／サンクス／サークルK／四国スパー）

SEGA SATURN RELEASE SCHEDULE

発売予定タイトルカレンダー

	発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
2月	4日	ロックマン8 メタルヒーローズ（セガサターンコレクション）	2,800円	カプコン	ACT	
	4日	Jリーグ　プロサッカークラブをつくろう！2（セガサターンコレクション）	2,800円	セガ	育成SLG	
	4日	テクストート・ルド〜アルカナ戦記〜（セガサターンコレクション）	2,800円	パイ	SLG	マルチ
	18日	悠久幻想曲ensemble2	3,800円	メディアワークス	ETC	
	25日	DEVICEREIGN（デバイスレイン）	5,800円	メディアワークス	ADV+SLG	
3月	4日	ダンジョンズ&ドラゴンズ®コレクション（ソフト単品）	5,800円	カプコン	ACT	②、欄外
	4日	ダンジョンズ&ドラゴンズ®コレクション（4メガRAM同梱版）	7,800円	カプコン	ACT	②、欄外
	11日	★THE HOUSE OF THE DEAD（セガサターンコレクション）	2,800円	セガ	SHT	銃
	11日	★プロ野球　グレイテストナイン'98（セガサターンコレクション）	2,800円	セガ	SPT	
	18日	KISSより…（通常版）	6,800円	キッド	S・ADV	マウス、マルコン
	18日	KISSより…（初回限定版）	7,800円	キッド	S・ADV	マウス、マルコン
	未定	プロ指南麻雀「兵」	5,800円	カルチャーブレーン	麻雀	
4月	未定	★涼子のおしゃべりルーム	5,800円	データム・ポリスター	ETC	
今冬	未定	フレンズ〜青春の輝き〜	7.200円	NECインターチャネル	恋愛ADV	1・4メガRAM対応、②
今春	未定	ミレニアムファイア	5,800円	バンダイ	SHT	銃
	未定	ときめきメモリアル　ドラマシリーズvol.3〜旅立ちの詩〜	未定	コナミ	ADV	
	未定	スーチーパイ シークレットアルバム（仮称）	未定	ジャレコ	ETC	18推
99年内	未定	ソニック 3D フリッキーアイランド	3,800円	セガ	ACT	
発売日未定	未定	ダービースタリオン	6,800円	アスキー	SLG	

	発売日	タイトル	価格	メーカー名	ジャンル	対応等
発売日未定	未定	モンスターメーカー 〜ホーリーダガー〜	6,800円	NECインターチャネル	SLG	
	未定	モニカの城	6,800円	パイオニアLDC	A・RPG	
	未定	リアルサウンド2　〜霧のオルゴール〜	5,800円	ワープ	ETC	②
	未定	SYNCHRONICITY（シンクロニシティ）	未定	A.D.M	ADV	
	未定	THE RUINS（ルーインズ）	未定	A.D.M	ADV	
	未定	With You〜みつめていたい〜	未定	NECインターチャネル	恋愛ADV	
	未定	JリーグエキサイトステージV1	未定	エポック社	SPT	
	未定	ワーズ・ワース	未定	エルフ	RPG	18推
	未定	無人島物語外伝　高持教授の大冒険（仮称）	未定	KSS	SLG	
	未定	コントラ〜レガシー・オブ・ウォー〜	未定	コナミ	A・SHT	
	未定	アドヴァンスト V.G.2	未定	テイジイエル	格闘ACT	
	未定	レクイエム	未定	日本アートメディア	RPG	
	未定	制服〜ハイスクールカウントダウン〜	未定	ユーメディア	恋愛SLG	
	未定	スタートリング・オデッセイIブルーエボォリューション	未定	レイ・フォース	RPG	
	未定	スタートリング・オデッセイII魔竜戦争	未定	レイ・フォース	RPG	
	未定	スタートリング・オデッセイIIIミレニアムの聖戦	未定	レイ・フォース	RPG	

※「シャドー オーバー ミスタラ™」のみ4メガRAM必須

表の見方

【ジャンル】ADV…アドベンチャー SLG…シミュレーション ACT…アクション S・RPG…シミュレーションロールプレイング SHT…シューティング ETC…その他

【対応機器】マルチ…マルチターミナル6 マルコン…セガマルチコントローラー (1メガ) RAM…拡張RAMカートリッジ 4メガRAM…拡張RAMカートリッジ4MB

【年齢制限など】18推…18歳以上推奨 ②、③などはそれぞれ2枚組、3枚組を表します。

【その他】★印のタイトルは初登場ソフト、☆印のタイトルはタイトル変更があったものです。

セガサターン SATURN MAGAZINE Vol.125

読者参加型企画

読者レース WEEKLY

このコーナーの見方 このコーナーは発売されたすべてのセガサターンソフトを対象に、読者の方々に10段階でソフトの評点をつけてもらい全投票者の累計平均点を毎号公開しようというものです。投票者の方には、評点をつけると同時に、各ソフトに対するコメントを寄せてもらい、随時誌上で採用する予定です。読者のみなさんのソフト購入の際に、"参考意見"としてお役立てください。なお、各ゲームの平均評点(オッズ)の公開は、信頼性を保つために10名以上の投票が集まった時点とさせていただきます。みなさんの投票でオッズはリアルタイムに変化しますので、ふるってご参加ください。

すべてのソフトを読者のみんなで評価する！

読者のみんなからの投票で発売ずみの全サターンソフトをリアルタイムにランキングするおなじみ読者レースのコーナー。ラスト間近のセガサターン。首位・最下位のバトルが熱いぞ！

↓オッズ表サターンA 1月22日現在発売済みサターンソフト総本数：1131本

※このオッズ表は、各ゲームごとに全投票者の累計平均点を小数点第4位まで（5位切り捨て）表示してあります。読者平均点が同点の場合は、過去の本誌の評価が高いものを上位にしてあります。

※赤字のソフトは今回初登場したソフトです。

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
1	2	この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO（18歳以上推奨）	ADV	9.5963
2	1	サクラ大戦2 ～君、死にたもうことなかれ～〈通常版／初回特典版〉	ADV+SLG	9.5933
3	3	仙窟活龍大戦 カオスシード〈通常版／初回限定版／サタコレ版〉	SLG	9.5628
4	6	シャイニング・フォースIII シナリオ3 氷壁の邪神宮	S•RPG	9.5588
5	4	ラングリッサーV THE END OF LEGEND	S•RPG	9.5518
6	5	シャイニング・フォースIII シナリオ2 狙われた神子	S•RPG	9.5461
7	7	サンダーフォースV〈通常版／スペシャルパック／サタコレ版〉	SHT	9.5185
8	8	Pia♥キャロットへようこそ!!2（18歳以上推奨）〈1、4メガ拡張RAM対応〉	SLG	9.5129
9	9	デビルサマナー ソウルハッカーズ	RPG	9.5037
10	10	CULDCEPT（カルドセプト）（サタコレあり）	TAB	9.4924
11	11	グランディア	RPG	9.4857
12	12	EVE burst error（18歳以上推奨）	ADV	9.4804
13	13	グランディア～デジタルミュージアム～	ETC	9.4747
14	14	クロス探偵物語～もつれた7つのラビリンス～	ADV	9.474
15	15	機動戦士ガンダム ギレンの野望	SLG	9.4502
16	16	スーパーロボット大戦F～完結編～	S•RPG	9.4405
17	25	アイドル雀士スーチーパイめちゃ限定版～発売5周年得パッケージ～（18歳以上推奨）	TAB&ADV	9.4333
18	17	街	NOV	9.421
19	18	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！2	SLG	9.4048
20	19	X-MEN VS. STREET FIGHTER〈4メガRAM同梱〉	ACT	9.4024
21	21	ひみつ戦隊メタモルV	ADV	9.401
22	20	ヴァンパイア セイヴァー〈通常版／4メガRAM同梱版〉	ACT	9.3958
23	22	デッド オア アライブ〈通常版／限定版〉	ACT	9.3845
24	23	サクラ大戦〈ソフト単品／特別限定版／サタコレ版〉	ADV+SLG	9.3763
25	24	プリンセスクラウン（サタコレあり）	A•RPG	9.3715
26	26	機動戦艦ナデシコ The blank of 3years	ADV	9.3596
27	27	ADVANCED WORLD WAR 千年帝国の興亡（サタコレあり）	SLG	9.3492
28	28	ルナ シルバースター ストーリー MPEG版	RPG	9.3437
29	29	シルエット ミラージュ（サタコレあり）	ACT	9.3304
30	32	AZEL－パンツァードラグーンRPG－	RPG	9.3288
31	30	下級生（18歳以上推奨）	ADV	9.3284
32	33	蒼穹紅蓮隊 御徳用	SHT	9.3275
33	31	蒼穹紅蓮隊	SHT	9.3245
34	34	Pia♥キャロットへようこそ!!（18歳以上推奨）	SLG	9.3026
35	35	ポリスノーツ	ADV	9.2996
36	36	アイドル雀士スーチーパイII（X指定）	TAB	9.2938
37	38	リンダキューブ 完全版	RPG	9.2777
38	39	電脳戦機バーチャロン FOR SEGANET（モデム専用）	ACT	9.2622
39	37	MAEVEL SUPERHEROES VS.STREET FIGHTER〈通常版／4メガRAM同梱版〉	ACT	9.2621
40	40	慟哭 そして…（18歳以上推奨）	ADV	9.2511
41	41	ガングリフォンII〈通常版／ケーブル同梱版〉	SHT	9.2476
42	42	スーパーロボット大戦F	SLG+RPG	9.2461
43	43	バーチャファイター2（サタコレあり）	ACT	9.2336
44	44	だいな♥あいらん	ADV	9.2266
45	46	ウィザードリィ リルガミンサーガ	RPG	9.2222
46	45	パンツァードラグーンツヴァイ	SHT	9.219
47	47	ゲーム天国〈通常版／極楽パック〉	SHT	9.2144
48	49	マリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士～	RPG	9.204
49	48	NiGHTS（ナイツ）（サタコレあり）	ACT	9.2034
50	50	シャイニング・フォースIII シナリオ1 王都の巨神	S•RPG	9.195
51	52	ファイヤープロレスリングS 6MEN SCRAMBLE（サタコレあり）	SPT	9.1754
52	51	レイディアント シルバーガン	SHT	9.149
53	53	デジタルピンボール ネクロノミコン	ETC	9.1428
54	54	GUNGRIFFON THE EURASIAN CONFLICT（サタコレあり）	SHT	9.1172
55	55	レイヤーセクション（サタコレあり）	SHT	9.1073
56	56	DESIRE（デザイア）（18歳以上推奨）	ADV	9.0864
57	57	セガラリー・チャンピオンシップ（サタコレあり）	RAC	9.0834
58	58	SEGA AGES/ファンタジーゾーン	SHT	9.0636
59	60	マジカルドロップIII～とれたて増刊号！～（サタコレあり）	PUZ	9.0625
60	100	NOëL3	ADV	9.0555
61	63	ゼルドナーシルト	SLG+RPG	9.0501
62	59	セガラリー・チャンピオンシップ プラス（X BAND対応）	RAC	9.0493
63	64	魔法騎士レイアース	A•RPG	9.0491
64	66	ラングリッサー～ドラマティック・エディション～	S•RPG	9.0446
65	61	QUIZなないろDREAMS 虹色町の奇跡	QIZ	9.0406
66	65	花組対戦コラムス	PUZ	9.037
67	67	ラングリッサーIV〈レギュラーパッケージ／スペシャルパッケージ／サタコレ版〉	SLG	9.0277
68	70	BULK SLASH（サタコレあり）	SHT	9.0145
69	71	リアルサウンド～風のリグレット～	ADV	9.0135
70	62	SEGA AGES／ファンタシースターコレクション	RPG	9.0057
71	69	バトルガレッガ	SHT	9.0
72	73	ワールド アドバンスド大戦略 ～鋼鉄の戦風～	SLG	8.9983
73	74	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97〈通常版／拡張RAM同梱版〉	ACT	8.9961
74	75	マリカ～真実の世界～	RPG	8.9876
75	76	バーチャファイター	ACT	8.9861
76	77	悠久幻想曲 2nd Album	SLG	8.9847
77	72	銀河お嬢様伝説ユナ3～ライトニング・エンジェル～	SLG	8.9811
78	78	LUNAR SILVER STAR STORY	RPG	8.9794
79	80	プリンセスメーカー2（サタコレあり）	SLG	8.976
80	79	怒首領蜂（ドドンパチ）（サタコレあり）	SHT	8.9755
81	81	マスデストラクション～お父さんにもできるソフト～	SHT	8.9696
82	82	メルティランサー Re-inforce〈通常版／初回限定版〉	SLG	8.9666
83	85	ヴァンパイアハンター	ACT	8.9491
84	86	悠久幻想曲	RPG	8.9465
85	87	きゃんきゃんバニー・プルミエール2（18歳以上推奨）	ADV	8.9441
86	84	バーニングレンジャー	ACT	8.9429
87	88	スーパーリアル麻雀P7（18歳以上推奨）	TAB	8.936
88	89	バーチャコップ	SHT	8.9346
89	94	バロック	RPG	8.9319
90	91	ストリートファイターZERO2	ACT	8.931
91	90	TOMB RAIDERS（トゥームレイダース）（サタコレあり）	A•ADV	8.9287
92	99	ティンクルスター スプライツ	SHT	8.9256
93	98	美少女花札紀行 みちのく秘湯恋物語 Special（18歳以上推奨）	ADV	8.9252
94	92	ワールドアドバンスド大戦略 作戦ファイル	SLG	8.9249
95	93	ソニックジャム（サタコレあり）	ACT	8.9223
96	95	アンジェリークSpecial2〈通常版／プレミアムBOX〉	SLG	8.9218
97	96	同級生2（18歳以上推奨）	SLG	8.9207
98	97	エターナルメロディ	SLG	8.9158
99	101	ステラアサルトSS	SHT	8.909
100	104	沙羅曼蛇 デラックスパック プラス	SHT	8.9068
101	102	デビルサマナー ソウルハッカーズ 悪魔全書 第二集	ETC	8.9038
102	103	Christmas NiGHTS（クリスマスナイツ）冬季限定版〈限定品〉	ACT	8.9034
103	107	ときめきメモリアルドラマシリーズVol.1～虹色の青春～	ADV	8.8985
104	108	水滸演武～風雲再起～	ACT	8.8962
105	105	ダライアス外伝	SHT	8.8951
106	106	ときめきメモリアル・ドラマシリーズVol.2 彩（いろどり）のラブソング	ADV	8.8942
107	111	天地無用！連鎖必要	PUZ	8.888
108	115	ルナ2 エターナルブルー	RPG	8.8877
109	83	リアル麻雀アドベンチャー「海へ～Summer Waltz～」	ADV	8.8846
110	109	続・ぐっすんおよよ	A•PUZ	8.8807
111	110	水滸伝 天命の誓い	SLG	8.8807
112	112	西暦1999 ファラオの復活（18歳以上推奨）	ACT	8.8761
113	113	タクティクス オウガ	RPG	8.8751
114	114	プラドルDISC特別編 コスプレイヤーズ	ETC	8.875
115	119	ワイアラエの奇蹟－Extra 36 Holes－	SLG	8.875
116	116	ネクストキング 恋の千年王国〈通常版／限定版〉	SLG	8.8666
117	117	FIGHTERS MEGAMiX（ファイターズ メガミックス）	ACT	8.8548
118	118	わくわくぷよぷよダンジョン	RPG	8.8547
119	120	真・女神転生 デビルサマナー（サタコレあり）	RPG	8.8431
120	121	ファイティングバイパーズ	ACT	8.8342
121	122	ルームメイト3～涼子 風の輝く朝に～	ETC	8.8292
122	123	ドラゴンマスターシルク	RPG	8.8274
123	124	仮面ライダー作戦ファイル1	ETC	8.825
124	125	アストラスーパースターズ	ACT	8.8214
125	126	サンダーフォースゴールドパック2	SHT	8.8148
126	127	戦国ブレード	SHT	8.814
127	128	クーリエ・クライシス	ACT	8.8125
128	129	電脳戦機バーチャロン	ACT	8.8107
129	130	ダンジョン・マスター ネクサス	RPG	8.8
130	131	SEGA AGES アウトラン	RAC	8.7955
131	68	ストライカーズ1945II	SHT	8.7948
132	132	すごべんちゃー ～ドラゴンマスターシルク外伝～	TAB	8.7894
133	143	探偵神宮寺三郎～夢の終わりに～（18歳以上推奨）	ADV	8.7878
134	133	くのいち捕物帖	ADV	8.7868
135	135	SEGA AGES アフターバーナーII	SHT	8.7851
136	134	だいな♥あいらん予告編	ETC	8.784
137	137	スーチーパイアドベンチャー ドキドキ ナイトメア（18歳以上推奨）	ADV	8.7827
138	136	Winter Heat	SPT	8.78
139	139	機動戦士ガンダム外伝III 裁かれし者	SHT	8.7775
140	140	パンツァードラグーン	SHT	8.7652
141	138	BLACK/MATRIX（ブラックマトリクス）	S•RPG	8.757
142	142	三國志V	SLG	8.7563
143	145	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズVer9.7～	TAB	8.7464
144	144	クォヴァディス2～惑星強襲オヴァン・レイ～	SLG	8.7454
145	146	七ツ風の島物語	A•RPG	8.7401
146	152	世界の車窓から［I］スイス編～アルプス登山鉄道の旅～	ETC	8.7368
147	147	Techno Mortor（テクノモーター）	ETC	8.7352
148	148	デジタルピンボール～ラストグラディエーターズ～	PIN	8.7329
149	149	リフレイン ラブ ～あなたに逢いたい～	SLG	8.7313
150	150	アナザー・メモリーズ	ADV	8.7297
151	151	ザ・キング・オブ・ファイターズ'96〈ソフト単体／RAM同梱／限定ダブルパック〉	ACT	8.7264
152	155	THE HOUSE OF THE DEAD	SHT	8.7147
153	153	ウイニングポスト3	SLG	8.7142
154	157	信長の野望・天翔記	SLG	8.7045
155	156	バイオハザード	ADV	8.7
156	158	慟哭 そして… ファイナルエディション（18歳以上推奨）	ADV	8.6923
157	159	サイバーボッツ－フルメタルマッドネス－〈通常版／超限定版〉	ACT	8.692
158	160	白き魔女～もうひとつの英雄伝説～	RPG	8.6788
159	161	バーチャコップ2	SHT	8.678
160	162	ROOM MATE～涼子 in Summer Vacation～	ETC	8.6774
161	165	お嬢様特急	ADV	8.6764
162	163	スーパーリアル麻雀PV（X指定）	TAB	8.6716
163	164	プロ野球グレイテストナイン'97	SPT	8.6679
164	166	新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression	ADV	8.6635
165	167	Jリーグ プロサッカークラブをつくろう！	SLG	8.6626
166	168	野々村病院の人々（X指定）	ADV	8.6617
167	172	パップ・ブリーダー	SLG	8.6592
168	174	魔導物語	RPG	8.6535
169	171	バーチャファイター リミックス	ACT	8.652
170	170	同級生if（18歳以上推奨）	ADV	8.6519
171	154	ファルコムクラシックスII〈通常版／限定プレミア版〉	ETC	8.6486
172	173	ラングリッサーIII〈スペシャルパッケージ／サタコレ版〉	SLG&RPG	8.6476
173	169	きゃんきゃんバニー・エクストラ（18歳以上推奨）	ADV	8.6425
174	175	魔法少女プリティサミー ～恐るべし身体測定！核爆発5秒前～	ADV	8.6393
175	176	ストリートファイターコレクション	ACT	8.6292
176	177	はるかぜ戦隊Vフォース	SLG	8.6218
177	178	維新の嵐	SLG+RPG	8.619
178	179	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95（新システム対応）	ACT	8.6161
179	180	メタルスラッグ〈通常版／拡張RAM同梱版〉	A•SHT	8.6132
180	181	コマンド&コンカー（サタコレあり）	SLG	8.6097
181	182	カプコン ジェネレーション～第2集 魔界と騎士～	ACT	8.6086
182	183	全日本プロレス FEATURING VIRTUA（サタコレあり）	ACT	8.6055
183	184	太平洋の嵐 疾風の艨艟〈通常版／初回プレミアムボックス〉	SLG	8.6034
184	185	デイトナUSA CIRCUIT EDITION	RAC	8.601
185	186	水滸伝～天導一〇八星～	SLG	8.6
186	188	ストライカーズ1945	SHT	8.5975
187	189	銀河英雄伝説 PLUS	SLG	8.5974
188	190	サイバードール（18歳以上推奨）	RPG	8.5967
189	187	ファルコムクラシックス〈通常版／初回生産限定スペシャルディスク付／サタコレ版〉	RPG	8.5961
190	191	デイトナUSA	RAC	8.5928
191	192	GROOVE ON FIGHT〈通常版／拡張RAM同梱版〉	ACT	8.5928
192	193	COTTOn2	SHT	8.5913
193	196	メタルブラック（サタコレあり）	SHT	8.5868
194	194	ガーディアン ヒーローズ	ACT	8.5858
195	195	大航海時代II	SLG+RPG	8.5849
196	198	超時空要塞マクロス～愛・おぼえていますか～	SHT	8.5784
197	197	サクラ大戦 蒸気ラジヲショウ	ETC	8.5767
198	199	ビクトリーゴールWORLD WIDE edition	SPT	8.5725
199	200	ドラゴンフォース（サタコレあり）	SLG	8.5725
200	201	GRANDRED	SLG	8.5714
201	202	サムライスピリッツ天草降臨〈通常版／拡張RAM同梱版〉	ACT	8.5654
202	203	グラディウス DELUXE PACK	SHT	8.5641
203	204	サターンミュージックスクール〈通常版／MIDIキーボード、MIDIケーブル同梱版〉	ETC	8.5555
204	141	SEGA AGES／コラムス アーケードコレクション	A•PUZ	8.5535
205	206	THOR～精霊王紀伝～	A•RPG	8.55
206	207	media ROMancer for SEGA SATURN 浅倉大介	ETC	8.55
207	208	恋のサマーファンタジーIn宮崎シーガイア	SLG	8.5454
208	209	タイムボカンシリーズ ボカンと一発！ドロンボー完璧版	SHT	8.5454
209	210	英雄志願 GAL ACT HEROISM	RPG	8.5454
210	211	ウイニングポスト2 プログラム'96	SLG	8.5401
211	219	クロックワークナイト～ペパルーチョの福袋～	ACT	8.5371
212	212	ザ・ハイパーゴルフ～デビルズコース～	SPT	8.5357
213	205	全国制服少女グランプリ ファインドラブ（18歳以上推奨）	PUZ	8.5353
214	215	レイヤーセクションII	SHT	8.5312
215	217	悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	ACT	8.5312
216	213	少女革命ウテナ いつか革命される物語	ADV	8.5294
217	新	サクラ大戦 帝撃グラフ	ETC	8.5293
218	218	マーヴル・スーパーヒーローズ	ACT	8.5256
219	220	テラファンタスティカ（サタコレあり）	S•RPG	8.5205
220	214	スティープ・スロープ・スライダーズ（サタコレあり）	SPT	8.52
221	221	新世紀エヴァンゲリオン デジタル・カード・ライブラリ	ETC	8.5185
222	222	大航海時代外伝	S•RPG	8.5172
223	223	悠久幻想曲ensemble	ETC	8.51
224	224	ハイパーデュエル	SHT	8.5051
225	225	ぎゅわんぶらあ自己中心派 TOKYO MAHJONG LAND（サタコレあり）	TAB	8.5047
226	226	斬魔超奥義 ヴァルハリアン	S•RPG	8.5
227	227	センチメンタル・グラフティ ファーストウインドウ（限定販売）	ETC	8.5
228	228	プラドルDISC Vol.6 吉田里深	ETC	8.5
229	229	BATSUGUN	SHT	8.5
230	230	シャイニング・ザ・ホーリィアーク	RPG	8.4948
231	231	ルパン三世 クロニクル	ETC	8.4925
232	232	ゆみみみっくすREMIX	ADV	8.4879
233	233	プロ野球チームもつくろう！	SLG	8.486
234	234	DX人生ゲームII	TAB	8.4848
235	235	提督の決断III	SLG	8.4821
236	236	デザエモン2（DEZA2）	SHT	8.4764
237	237	アンジェリークSpecial	SLG	8.4747
238	238	メタルファイター♥MIKU	ADV	8.4607
239	239	ときめきメモリアル～forever with you～	SLG	8.4576
240	240	三國志孔明伝	SLG+RPG	8.4561
241	241	マスターズ 遥かなるオーガスタ3	SPT	8.4558
242	242	サターンミュージックスクール2	ETC	8.4545
243	243	ときめき麻雀グラフィティ～年下の天使たち～（X指定）	TAB	8.4507
244	244	シーバス・フィッシング2（サタコレあり）	SLG	8.4492
245	245	機動戦士ガンダム ギレンの野望 攻略指令書	ETC	8.4489
246	246	ビクトリーゴール'96	SPT	8.4457
247	247	天外魔境 第四の黙示録	RPG	8.4382
248	248	機動戦士ガンダム外伝II 蒼を受け継ぐ者	SHT	8.4336
249	249	リアルバウト餓狼伝説スペシャル〈ソフト単体／拡張RAM同梱版〉	ACT	8.4285
250	250	ドリーム・ジェネレーション 恋か？仕事か!?……	SLG	8.4285
251	251	黒の断章（18歳以上推奨）	ADV	8.4266
252	259	フォトジェニック＜通常版／初回限定版＞	SLG	8.4
253	253	PEBBLE BEACH GOLF LINKS ～スタドラーに挑戦～	SPT	8.3941
254	252	実況おしゃべりパロディウス～FOREVER WITH ME～	SHT	8.3939
255	255	SEGA AGES VOL.2 スペースハリアー	SHT	8.3922
256	256	機動戦士ガンダム外伝I 戦慄のブルー	SHT	8.3922
257	254	ルパン三世～ピラミッドの賢者～	ACT	8.3913
258	258	デカスリート（サタコレあり）	SPT	8.3859
259	266	チョロQパーク	RAC	8.3859
260	257	ストリートファイターZERO	ACT	8.3846
261	262	ソロ・クライシス	SLG	8.3846
262	260	NIGHTRUTH#03“二つだけの真実”	ADV	8.3684
263	261	X JAPAN Virtual Shock 001	ETC	8.3678
264	344	瑠璃色の雪（18歳以上推奨）	ADV	8.3636
265	263	エネミー・ゼロ（サタコレあり）	MOV	8.3585
266	264	カプコン ジェネレーション～第1集 撃墜王の時代～	SHT	8.3571
267	265	Find Love2～The Prologue～（18歳以上推奨）	ETC	8.3571
268	267	スナッチャー	ADV	8.3521
269	216	RIVEN THE SEQUEL TO MYST	ADV	8.35
270	268	ウイニングポスト2 ファイナル'97	SLG	8.35
271	269	クレオパトラフォーチュン	PUZ	8.3394
272	270	Jリーグ ビクトリーゴール'97	SPT	8.3323
273	271	グレイテストナイン'96	SPT	8.3294
274	272	WIPEOUT（ワイプアウト）	RAC	8.3281
275	273	信長の野望 将星録	SLG	8.3225
276	274	Tactics Formula	TAB	8.32
277	275	mr.BONES（コンビニ専売）	ACT	8.3191
278	277	スレイヤーズろいやる2	RPG	8.3177
279	278	プリンセスメーカー ゆめみる妖精	SLG	8.3141
280	279	SEGA AGES／パワードリフト	RAC	8.3076
281	276	VIRUS（ウイルス）	ADV	8.3056
282	284	あすか120%リミテッド BURNING Fest.LIMITED	ACT	8.3053
283	280	太閤立志伝II	SLG	8.3048
284	282	三國志英傑伝	SLG	8.3033
285	283	アイドル雀士スーチーパイ リミックス（X指定）	TAB	8.3014
286	新	ジュンクラシックC.C.&ロペ倶楽部	SPT	8.3
287	新	蒼空の翼－GOTHA WORLD－	SLG	8.3
288	285	THE UNSOLVED（ジ アンソルブド）（18歳以上推奨）	ADV	8.2923
289	286	Civilization 新世界七大文明	SLG	8.2916

オッズ表サターン全体寸評 最後に笑うのは、果たしてどのソフトなのか？

いよいよあと何回かで終わるのでは？と言われ出したセガサターン読者レース。ここにきて、首位争奪戦、最下位帝王肉弾戦（？）がにわかに熱くなってきた。今週は「YU-NO」が1位。次週は？



「サクラ2」を押しのけて、今週は「YU-NO」が1位を奪取！

↓オッズ表サターンB

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
290	288	ワールドシリーズベースボールII	SPT	8.2888
291	287	新世紀エヴァンゲリオン 鋼鉄のガールフレンド	ADV	8.2875
292	289	毛利元就～誓いの三矢～	SLG+RPG	8.2857
293	290	パズルボブル3	PUZ	8.2837
294	281	真・女神転生 デビルサマナー悪魔全書	ETC	8.2752
295	292	組み立てバトル くっつけっと	SLG	8.2666
296	291	パズルボブル2X（サタコレあり）	PUZ	8.2663
297	293	プロ野球グレイテストナイン'97 メークミラクル	SPT	8.2641
298	294	本格4人打ち麻雀 芸能人対局麻雀 THE われめ DE ポン	TAB	8.2608
299	313	コナミアンティークス～MSXコレクションウルトラパック～	ETC	8.2564
300	296	ディスクワールド	ADV	8.25
301	298	Wizards' Harmony	SLG	8.2489
302	297	バブルシンフォニー	ACT	8.2432
303	300	伝説のオウガバトル	S•RPG	8.2415
304	301	ぷよぷよSUN（サタコレあり）	PUZ	8.2411
305	299	ポケットファイター〈4メガ拡張RAM対応〉	ACT	8.2391
306	302	極上パロディウスだ! DELUXE PACK	SHT	8.2383
307	304	セガ ツーリングカー チャンピオンシップ	RAC	8.2314
308	323	GAME BASIC for SEGASATURN	ETC	8.2307
309	305	機動戦士ガンダム（サタコレあり）	SHT	8.23
310	306	AMOK	SHT	8.2272
311	307	新世紀エヴァンゲリオン（ニューパッケージ）	ADV	8.2256
312	295	ステークスウィナー2 最強馬伝説	ACT	8.2222
313	308	対局将棋 極II	TAB	8.2142
314	309	Shadows Of The TUSK	SLG	8.2142
315	310	冒険活劇モノモノ	RPG	8.2142
316	311	紫炎龍	SHT	8.2121
317	314	天地を喰らうII～赤壁の戦い～	ACT	8.21
318	315	アンジェリーク デュエット〈通常版／プレミアムBOX〉	SLG	8.2083
319	316	マジカルドロップ2	PUZ	8.2083
320	317	スーパーパズルファイターIIX	PUZ	8.2062
321	318	カプコンジェネレーション ～第5集 格闘家たち～	ACT	8.2
322	319	アーサーとアスタロトの謎魔界村	PUZ	8.2
323	320	プラドルDISC Vol.5 藤崎奈々子	ETC	8.1923
324	321	3×3EYES ～吸精公主～S	ADV	8.1894
325	322	モンスタースライダー	PUZ	8.1875
326	324	森高千里「渡良瀬橋／ララ サンシャイン」	ETC	8.1818
327	325	ガンバード	SHT	8.1758
328	326	神秘の世界エルハザード	ADV	8.1749
329	327	UNIVERSAL NUTS（ユニバーサルナッツ）	ADV	8.1739
330	328	シミュレーションRPGツクール	ETC	8.1724
331	329	マリア 君たちが生まれた理由	ADV	8.1666
332	330	SEGA AGES／ギャラクシーフォースII	SHT	8.16
333	331	ロックマンX4〈通常版／スペシャルリミテッドパック／サタコレ版〉	ACT	8.1492
334	332	桃太郎道中記（サタコレあり）	TAB	8.149
335	333	ばくばくアニマル～世界飼育係選手権～（サタコレあり）	PUZ	8.147
336	334	LULU	ETC	8.1428
337	335	ツアーパーティー 卒業旅行へいこう	SLG+TAB	8.1428
338	336	完全中継プロ野球 グレイテストナイン	SPT	8.14
339	338	魔法少女プリティサミー ハートのきもち	ADV	8.1371
340	339	アースワームジム2	ACT	8.1363
341	337	鋼鉄霊域（スティールダム）〈通信ケーブル同梱／ソフト単品〉	SHT	8.1355
342	340	将棋まつり	TAB	8.1309
343	341	2度あることはサンドア～ル（サタコレあり）	ETC	8.1226
344	342	ふしぎの国のアンジェリーク	TAB	8.12
345	343	大運動会	SLG	8.1186
346	363	怪盗セイント・テール	ADV	8.112
347	345	サターンボンバーマン（サタコレあり）	ACT	8.1051
348	346	ZAP! SNOWBORDING TRIX'98	SPT	8.1025
349	347	古伝降霊術 百物語（サタコレあり）	ETC	8.1
350	348	ラブリーポップ 2in1 雀じゃん恋しましょ	TAB	8.1
351	349	アイルトン・セナ パーソナルトーク ～Message for the Future～	ETC	8.0983
352	350	ダイナマイト刑事（サタコレあり）	ACT	8.097
353	351	X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	ACT	8.0953
354	352	重装機兵レイノス2	ACT	8.0928
355	353	卒業II ネオ・ジェネレーション（18歳以上推奨）	SLG	8.0911
356	354	バーチャファイターCGポートレートシリーズ ～ジャッキー・ブライアント～	ETC	8.0909
357	355	新世紀エヴァンゲリオン	ADV	8.0904
358	356	メルティランサー～銀河少女警察2086～〈通常版／限定版〉	SLG	8.0894
359	357	スーパーリアル麻雀PVI（X指定）	TAB	8.0794
360	358	UNO DX	TAB	8.074
361	359	ソルディバイド	SHT	8.0731
362	360	ソル・ヴァイス	A•RPG	8.0666
363	361	機動戦士Zガンダム 後編 宇宙を駆ける	SHT	8.0666
364	362	宝魔ハンターライム Perfect Collection（18歳以上推奨）	ETC	8.0652
365	364	DIGITAL DANCE MiX～安室奈美恵（コンビニ専売）	ETC	8.0597
366	381	She'sn（シーズン）（18歳以上推奨）	ADV	8.0588
367	365	井出洋介名人の新実戦麻雀	TAB	8.0583
368	371	ブラストウインド	SHT	8.0579
369	303	ワイプアウトXL	RAC	8.0555
370	366	ZAP! SNOW BOARDING TRIX	SPT	8.0526
371	367	ブラック ドーン	SHT	8.0526
372	368	優駿クラシックロード	SLG	8.05
373	369	ZERO DIVIDE -THE FINAL CONFLICT-	ACT	8.05
374	370	ファンタステップ	ADV	8.0454
375	372	MYST	ADV	8.0321
376	373	スーパールリアル麻雀グラフィティ（X指定）	TAB	8.0267
377	374	ROOM MATE～井上涼子～	ETC	8.0209
378	385	WILLY WOMBAT	ACT	8.02
379	375	バーチャファイターキッズ	ACT	8.0143
380	376	ラストブロンクス	ACT	8.0091
381	377	エーベルージュ スペシャル～恋と魔法の学園生活～	SLG	8.0
382	378	実況パワフルプロ野球S	SPT	8.0
383	379	エリア51	SHT	8.0
384	380	BIG HURT ベースボール	SPT	8.0
385	399	コットン ブーメラン	SHT	8.0
386	382	プロ麻雀 極S（サタコレあり）	TAB	7.99
387	383	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～結城晶～	ETC	7.9882
388	384	心霊呪殺師 太郎丸	ACT	7.9841
389	386	スレイヤーズろいやる	RPG	7.9784
390	389	月花霧幻譚～TORICO～	ADV	7.977
391	387	貞本義行 イラストレーションズ	ETC	7.9743
392	388	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～舜帝～	ETC	7.9736
393	390	アルバム倶楽部～胸キュンセントポーリア女学院～（18歳以上推奨）	ETC	7.9705
394	391	THREE DIRTY DWARVES（スリー・ダーティー・ドワーフス）	ACT	7.96
395	392	F-1 Live Information	RAC	7.9566
396	394	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～パイ・チェン～	ETC	7.9549
397	395	リアルバウト餓狼伝説	ACT	7.9538
398	396	大江戸ルネッサンス	SLG	7.95
399	397	バーチャコールS〈通常版／初回限定版〉（18歳以上推奨）	SLG	7.948
400	393	DEEP FEAR（18歳以上推奨）	ADV	7.9478
401	398	SONIC R	RAC	7.9426
402	410	松方弘樹のワールドフィッシング	SLG	7.9285
403	400	ダークセイバー	A•RPG	7.9248
404	401	デジグ TIN TOY	PUZ	7.9166
405	402	空想科学世界ガリバーボーイ	RPG	7.9117
406	403	プロ野球 グレイテストナイン'98	SPT	7.9117
407	405	御意見無用～Anarchy in the NIPPON～	ACT	7.9027
408	406	南方珀堂登場	ADV	7.9
409	407	ソビエトストライク	SHT	7.9
410	408	パネルティアストーリー ケルンの大冒険	RPG	7.8947
411	409	海底大戦争	SHT	7.8846
412	411	Fighting Illusion ～K-1 GRANDPRIX～翔（サタコレあり）	ACT	7.875

○新着対抗馬紹介

サターンユーザーへの最後の（?）プレゼント。ファンの反応は?

217着 NEW SOFT サクラ大戦　帝撃グラフ



レッドカンパニー／'98・12・23
4,800円（2枚組）／ETC

全投票平均点	8.5293
本誌の平均点	7.0

“Disk1”は音声が聞きづらいところがあったり、ミニゲームにスコア記録がない上に、再挑戦がすぐにできないなど、不備な点が目立つ。期待していた軍人将棋も単純で、勝ち抜きもないためにすぐに終わってしまう。“Disk2”はムービー量のわりには声優さんのわずかなプライベートインタビューと、同じ様なコマーシャルの繰り返しで、あまり楽しめなかった。とはいっても、「こいこい大戦2」や設定用語集、ごほうび絵は見応え、やり応え十分であり、「サクラ」が好きなら買いでしょう。改良した続編の開発を希望します。（北海道・早坂一幸・27歳）アドベンチャーゲームとしても、データベースとしても、ミニゲーム集としても楽しめるが、何といっても「こいこい大戦2」が良い。下手な花札ゲームよりデキがいい。次のファンディスクもサターンで出してほしい。（東京都・高野浩明・27歳）「冬はおコタで帝劇グラフ」の謳い文句通りに楽しめました。メインの特別公演「眠れる森の美女」は、やや読み込みが多いのと自由度の低さが少しばかり気になるが、ファンなら許せる範囲。ミニゲームも、それぞれ味があって面白いし、最後のチビキャラクターによる公演も、見てて飽きなかった。1時間くらいで終わるお手軽さもナイス!　妖精さくらの声がかわいい。（茨城県・山本健太郎・23歳）基本的に、ファンには楽しい内容になっている。が、なぜミニゲームを連続して遊べないのか。毎回毎回、フリー移動に戻るのは面倒くさい。（大阪府・杉本芳春・16歳）ミニゲームで思い通りに動くことができないなど、操作性が悪いと思う。“Disk2”は面白かった。（香川県・川崎誠一郎・25歳）ミニゲーム集で、ゲームを終えると強制的に移動画面に戻ってしまうのが不満。また、ミニゲームが8人分あってほしかったのに、ないのはなぜ?（岡山県・井上敦雄・18歳）花札のグラフィックが、前に比べて凝りすぎて見えにくくなってしまっている。（埼玉県・今野幸則・19歳）「眠れる森の美女」は、最後に見せる2頭身キャラクターによる劇の部分が最高に面白い。しかし、ミニゲームが全体的に難しい気がする。それに、ミニゲームでレベルアップする合格点も、イマイチよくわからないのがツライ。（石川県・川村直樹・17歳）「眠れる森の美女」に続いて、「つばさ」「シンデレラ」もゲーム化してほしい!（大阪府・松本厚子・40歳）個人的には「3」や「ドリームキャストへの移植」などの予告編を入れてほしかった。（兵庫県・井上弘樹・35歳）「眠れる森の美女」でのセーブが1回だけなのはキツイ。もう少しアマイ設定にしてほしかったが、その他の部分ではほぼ満足。「こいこい大戦2」では、先攻が圧倒的に有利に働くようになっているのだろうか。手札が悪いときには、相手の攻撃を阻止しつつ、うまく運ばないとなかなか勝てない。ちょっと難易度が高いかも。（長野県・松尾啓示・19歳）このデキで「サクラ」ファンは納得できるのだろうか?　語尾の使い方がおかしい。「眠れる森の美女」と、中途半端なミニゲーム、絵札が見づらい「こいこい大戦2」、そして何回も見ようとは思えなかった「活動写真集」など、CD-ROMを2枚使ったわりには、少々お粗末といえる内容で、とても残念。（徳島県・武田一美・30歳）

286着 NEW SOFT ジュンクラシックC.C.&ロペ倶楽部



T&Eソフト／'97・12・18
6,800円／SPT

全投票平均点	8.3
本誌の平均点	6.33

すでに完成されたシリーズなので、基本的なシステムや演出は前作との大きな差はない。国内コースが採用されていたり、画像の解像度を下げて処理スピードを上げるという親切な機能がついたことなど、マイナーチェンジといっていいくらい。これまで同様、ギャラリーのざわめきや、ボールを打つ時の音などの演出も相変わらずバッチリだし、遊べるモードの種類も多いので、ゴルフ好きな人がチクチクと楽しむのにちょうどイイ1本になっている。ただ、目新しさという点ではちょっと乏しいので、オススメするとしたら前作を持っていない人になるかな。（新潟県・長沼敏博・38歳）

287着 NEW SOFT 蒼空の翼―GOTHA WORLD―



マイクロネット／'97・11・6
6,800円／SLG

全投票平均点	8.3
本誌の平均点	5.66

熱いキャラクターが活躍するムービーや、ターン制とリアルタイム制のいい点をうまく融合した“パーソナルタイムシステム”など、前作に比べて評価できる部分はある。しかし、操作性が悪いのが難点。（山口県・佐久間聡志・26歳）基盤であるシミュレーションゲーム部分はしっかりと作られているのだが、グラフィックがダメだったり、キャラクターデザインが好みでなかったり、全体的に地味な印象だったり、見せるといった点に問題があるようだ。これくらいならアニメ演出なんかに力を入れるより、もっと徹底的にシミュレーション部分を強調してほしかった。（愛知県・福地隆行・23歳）

×新着要注意馬紹介

サターンのギャルゲーもそろそろ収束へ?　こちらの新作はイマイチ?

770着 NEW SOFT Girl Doll Toy



ザウス／'98・12・23
6,800円（18歳以上推奨）／ADV

全投票平均点	5.8572
本誌の平均点	5.0

ストーリーや、その展開は面白かったが「エリカの変化」がエンディングのグラフィック1枚のみだったのは、あっけなさ過ぎる。そのため、何度もプレイしようとは思わなかった。セーブデータがいつのものかわからないし、グラフィックは美麗でもクリア後に見る機能がないのは、今時のゲームにしては不親切。サターン版でのオリジナル追加要素がほしかった。（宮城県・蓬田晴美・38歳）シナリオには興味をひかれるので、先が気になって一気にプレイしてしまった。だが、システムが古くさく、ミニゲームもイマイチ。一応、マルチストーリーだそうだが、2度目をやる気にはなれなかった。（東京都・高野浩明・27歳）最近の恋愛モノには、女の子が出ているだけでシステム、操作性が悪いという傾向が見られる。内容は嫌いな設定ではないし、グラフィックもキレイなのだが、主人公の性格やセリフ回しに魅力が感じられないし、コマンド総当たりによるゲーム進行にもウンザリ。（滋賀県・清水弘・24歳）見た目に引かれて買って、プレイしてから「しまった間違えた」、という印象を受けてしまった。ゲームシステムだけではなく、ストーリーもかなり先が読めてしまう内容だ。キャラクターデザインは好みなのに、このデキでは逆に不満が大きくなってしまう。今後はそうでない作品を希望。（大阪府・中尾伸章・18歳）

【忘れてたんだな……】「たいっちょー!!（シュタタ）」「ん?」「そーなんだな、わざわざP.14からやってきたのに、肝心な発表を忘れてたんだな」「ぬ?」「ソニックアドベンチャーとセヴンスクロスの着順・オッズ予想の当選者の発表なんだな」「おぉ…」「あと、スペースがないから、次号の予告なんだな。次号は結構新作の発表とかもありますよぉ。これから毎週何かがありそうな予感がするんだな」「ふーん……」「ま、いろいろあるけど、値段と中身の両方で勝負なんだな」「ふーん……」「次いくんだなっ次!」「ふーん」

サタマガ 推奨名馬

Vol.62 セガサターンの名作にスポットをあてる…

Written by 電波宙年

DESIRE（デザイア）



●イマディオ
●'97年9月11日発売
●6,800円●ADV
●18歳以上推奨、2枚組

読者	9.0864
本誌	8.0



平熱が低く、37度でもフラフラ。風邪には気をつけよう。

ソフトDATA '97年10月17日号でオッズ9.3、5着で初登場し、翌週見事に1位を獲得。以来、56回登場する中、常に9点台をマークしていることはその名作ぶりを証明している。販売推定本数は約13万1千本程度。

厩舎情報 DESIRE ひとくちメモ マルチサイトシリーズの第2弾として発売されたが、PC版はこちらが先の発売。主人公は新聞記者のアルバート（アル）と、その恋人の研究所員のマコト。プレイヤーはこの2人を操りながら、南海の孤島で行われている極秘研究の正体と、連続殺人の謎を解き明かしていく。サターン版ではアル編をクリアした上でないと、マコト編をプレイできないよう変更された。複雑に絡み合っていく人物関係と、意外な人物に秘められた悲しい螺旋の運命のラストが感動的を呼ぶ名作アドベンチャー。

余韻を含んだエンドに絶賛の嵐

仕事やネットの書き込みなどで、いつも苦労するのが、推理ものに代表されるアドベンチャーの面白さを伝えようとする時だ。面白い作品ほど、ネタバレなしに紹介することは至難の業だからだ。本作も同様で、サスペンスものとしても十二分に楽しめる内容だが、それだけならここで紹介する必要はなかっただろう。

「DESIRE」は、「EVE burst error」「この世の果てで恋を唄う少女 YU-NO」を製作した剣乃ゆきひろ（現・菅野ひろゆき）氏が、PC版の製作に関わっていたことで知られている。男女二人の視点を用いて、味わい深い物語を紡ぎ出した手法は、「EVE」よりも本作が先だったのだ。よってサターン版の本作をあとからプレイしたユーザーの評価は、残念ながら今一つのように思う。確かにマコト編は、裏ストーリーにあたるような存在で、規制によってカイルの陵辱行為が、チープな催眠術に置き換わっているなど、ややもすると薄っぺらいメロドラマのような印象を受ける。筆者はPC版を最初にプレイしたので、マコト編→アル編の順に進めていった。個人的な感想で恐縮だが、そのおかげで“その人”に対する思い入れがいっそう強くなっている。

サターンへの移植に際し「EVE」と同じ田島直氏により、グラフィックはすべて描き下ろしとなった。オープニングを始めとするアニメーションも、新技法を使ったクリアで高品質なもので、劇場でCMを見た時にかなり驚かされたのを覚えている。また、レイコ役に山口由里子、カズミ役に玉川紗己子、マルチナ役に池田昌子が起用されるなど、悲劇のヒロインたちの魅力にいっそう磨きがかかっていた。そして決定的な評価となったのが、ディスク3をまるまる1枚使って“第3の人物”から見た“DESIRE”が語られるシーンだ。何度プレイしても、これは涙なしには見られない……。

最近ではシナリオ重視の“泣ける”ゲームも数多く見受けられ、家庭用に移植されたりもしているが、本作はいわゆるその草分け的な存在だ。涙腺の弱い方なら、一度はプレイされることをオススメする。余談だが、サターン版の製作を担当したシーズウェアから、昨年Windows95版が発売された。これによると、アルがある人物と出会うハッピーエンドが用意されているらしい。いささか蛇足のような気がするが、あの人を“迷宮の螺旋”から救うために、絶対プレイする予定だ。



アルの視点からだと、何が起こったのかわからない。マコト編でこの謎が解ける。

check! コマンド総当たり方式だが、リアクションが豊富なのだ

表示されるコマンドすべてを選択していくシステムにはやや古くささがつきまとうものの、機知とジョークに富んだ会話やボケ？が秀逸で、思わずにんまりしてしまうのだ。アル編では、恋人のマコトがいるにも関わらずクリスをはじめ、たくさんの女性と“不適切な”関係になってしまう。一番大切な人は誰か、それはあなた自身の目で確かめてほしい。



孤島の浜辺に打ち上げられていた、謎の美少女ティーナ。アルを恋人のように慕うが、彼女には重大な秘密が……!?



マコト編をプレイすると、女性らしい奥ゆかしさが判明する。なーる、あのシーンでは、こんなことを考えていたのか。

最近の読者のコメントは？

何よりもまず、アニメーションが素晴らしい。おそらく、サターン史上最高のレベルといっても過言ではないだろう。また、マルチサイトシナリオを採用した奥の深い、濃厚なシナリオは、女の子ゲームに終始していないことを物語っている。この際、エッチシーンは必要ないのでは、と思わせるほどだった。（栃木県・北村将也・23歳）

開発スタッフからオススメのお言葉

こんちはっス！　イマディオの高橋っス。こんなところにまで出張してしまたっス。ここは今はなきイマディオクラブじゃないっすよ。いやあ、「DESIRE」と言えばせつないストーリーしかないっスよ。エンディング見たらしばらく放心するぐらいスゴいっスよ。“ティーナちゃん”ラブラブになるっスよ。

↓オッズ表サターンC

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
413	412	誕生S〜Debut〜（18歳以上推奨）	SLG	7.8705
414	312	Find Love'2〜Rhapsody〜（18歳以上推奨）	SLG	7.8695
415	425	Code R（コード・アール）	RAC+ADV	7.8679
416	413	サクラ大戦 花組通信	ETC	7.8673
417	414	ZORK I	ADV	7.8641
418	415	放課後恋愛クラブ-恋のエチュード-〈通常版／初回限定版〉（18歳以上推奨）	SLG	7.8613
419	416	バトルバ	RAC	7.8588
420	417	サウンドノベルツクール2	ETC	7.8571
421	418	The Tower	SLG	7.8511
422	419	プラドルDISC Vol.4 黒田美礼	ETC	7.85
423	420	ワールドカップ'98フランス〜Road to Win〜	SPT	7.8484
424	421	三國志Ⅳ	SLG	7.8468
425	404	ファイターズヒストリー・ダイナマイト〈通常版／拡張RAM同梱版〉	ACT	7.8437
426	422	麻雀大会ⅡSpecial	TAB	7.84
427	423	トーナメント・リーダー	SPT	7.8333
428	424	FEDA・リメイク！〜エンブレム・オブ・ジャスティス〜	SLG+RPG	7.8316
429	426	羅媚斗（RABBIT）	ACT	7.8214
430	427	探偵神宮寺三郎〜未完のルポ〜	ADV	7.8181
431	428	ウイニングポスト2	SLG	7.8104
432	429	GAME WARE VOL.4	ETC	7.8048
433	430	峠KING THE SPIRITS	RAC	7.8028
434	431	サムライスピリッツ 斬紅郎無双剣〈ソフト単体／RAM同梱〉	ACT	7.8009
435	432	ヴァンダルハーツ〜失われた古代文明〜	RPG	7.8
436	434	テナントウォーズ	TAB	7.7857
437	435	提督の決断Ⅱ	SLG	7.7826
438	436	Dの食卓（サタコレあり）	ADV	7.7727
439	437	エレベーターアクションリターンズ	ACT	7.7672
440	441	馬なり1ハロン劇場	SLG	7.7666
441	438	ときめきメモリアルSelection 藤崎詩織	ETC	7.7659
442	440	悠久の小箱 OFFICIAL COLLECTION	ETC	7.7638
443	451	卒業Ⅲ〜Wedding Bell	SLG	7.7631
444	439	EVE The Lost One	ADV	7.7621
445	442	ビクトリーゴール	SPT	7.7547
446	443	EMIT Vol.2 〜命がけの旅〜	ETC	7.7526
447	444	バッケンローダー	S•RPG	7.7523
448	433	e'tude prologue 〜揺れ動く心のかたち〜	ADV	7.75
449	445	幻想水滸伝	RPG	7.75
450	446	エンジェルパラダイスVol.1 坂木優子 恋の予感in Hollywood	PUZ	7.75
451	447	アメリカ横断ウルトラクイズ	QIZ	7.7483
452	448	ロードラッシュ	RAC	7.7466
453	449	ブルーブレイカー 〜剣よりも微笑みを〜	SLG	7.7378
454	450	金田一少年の事件簿〜星見島 悲しみの復讐鬼〜	ADV	7.7323
455	452	慶応遊撃隊 活劇編	ACT	7.728
456	453	速攻生徒会	ACT	7.7187
457	454	セクシーパロディウス	SHT	7.7179
458	455	DX人生ゲーム（サタコレあり）	TAB	7.7159
459	456	フリートークスタジオ 〜マリの気ままなおしゃべり〜	ADV	7.7142
460	457	ルパン三世 THE MASTER FILE	ETC	7.7037
461	458	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	PUZ	7.6955
462	459	プラドルDISC データ編 レースクイーンF（18歳以上推奨）	ETC	7.6923
463	460	NHLパワープレイ'96	SPT	7.6923
464	462	ドラゴンフォースⅡ 〜神去りし大地に〜	S•RPG	7.6855
465	463	サンダーフォース ゴールドパック1	SHT	7.6825
466	464	RAMPO（18歳以上推奨）	ADV	7.6824
467	465	バーチャファイターCGポートレートシリーズ 〜サラ・ブライアント	ETC	7.6822
468	467	ときめきメモリアル対戦とっかえだま	PUZ	7.6708
469	469	EMIT Vol.1 〜時の迷子〜	ETC	7.6666
470	493	DJ wars	ETC	7.6666
471	466	テクストート・ルド〜アルカナ戦記〜	SLG	7.6562
472	468	ぷよぷよ通（サタコレあり）	PUZ	7.6477
473	470	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜影丸〜	ETC	7.6326
474	471	ロックマン8 メタルヒーローズ	ACT	7.625
475	461	電車でGO！EX	SLG	7.6216
476	472	バーチャル競艇	SPT	7.6153
477	473	テニス・アリーナ	SPT	7.6153
478	474	月下の棋士〜王竜戦〜	TAB	7.6
479	475	BLAM！マシーンヘッド	SHT	7.6
480	476	エーベルージュ	SLG	7.5877
481	477	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ウルフ・ホークフィールド〜	ETC	7.5869
482	479	ファーランドサーガ	S•RPG	7.5833
483	480	キング・オブ・ボクシング	SPT	7.5809
484	481	マスター・オブ・モンスターズ〜ネオ ジェネエレーションズ〜	SLG	7.5798
485	482	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜ラウ・チェン〜	ETC	7.574
486	483	リンクル・リバー・ストーリー	A•RPG	7.5714
487	484	SDガンダム G CENTURY S	SLG	7.5575
488	485	アルバートオデッセイ外伝 LEGEND OF ELDEAN（サタコレあり）	RPG	7.5454
489	486	NOON（ヌーン）	PUZ	7.5454
490	487	魔法学園ルナ	RPG	7.545
491	488	セガワールドワイドサッカー'98	SPT	7.5438
492	490	くるりんPA！	PUZ	7.5405
493	491	SIDE POCKET2〜伝説のハスラー〜	TAB	7.5403
494	492	SUPER CASINO SPECIAL	SLG	7.5384
495	494	プリクラ大作戦	A•SHT	7.5316
496	489	クロックワーク ナイト〜ペパルーチョの大冒険・下巻〜	ACT	7.5294
497	495	新テーマパーク	SLG	7.5057
498	496	魔法使いになる方法	RPG	7.5
499	497	チーム運営シミュレーション Formula Grand Prix	SLG	7.5
500	498	リグロード サーガ2	S•RPG	7.5
501	575	本格将棋指南 若松将棋塾	TAB	7.5
502	499	上海 万里の長城（サタコレあり）	PUZ	7.4957
503	500	バーチャファイターCGポートレートシリーズ〜リオン・ラファール〜	ETC	7.4941
504	514	EMIT Vol.3 〜私にさよならを〜	ETC	7.4883
505	501	日灼けの想い出＋姫くりGIRLS IN MOTION PUZZLE VOL.1	PUZ	7.4807
506	502	金沢将棋	TAB	7.48
507	503	マジック・ジョンソンとカリーム・アブドゥール・ジャバーのスラムジャム'96	SPT	7.48
508	504	本格プロ麻雀 徹萬Special（サタコレあり）	TAB	7.48
509	508	ウィザードリィⅥ&Ⅶ コンプリート	RPG	7.4778
510	506	ウルトラマン 光の巨人伝説	ACT	7.4772
511	507	首都高バトル'97	RAC	7.4754
512	509	機動戦艦ナデシコ〜やっぱり最後は『愛が勝つ』？〜	ADV	7.4682
513	505	アルカナ ストライクス	RPG	7.4677
514	510	NHL'97	SPT	7.4666
515	511	ギャラクシーファイト 〜ユニバーサル・ウォリアーズ〜	ACT	7.4662
516	512	野茂英雄ワールドシリーズベースボール	SPT	7.4642
517	513	幻のブラックバス	SPT	7.4615
518	516	きゃんきゃんバニー・プルミエール（成人向け）	ADV	7.4568
519	515	エアーマネジメント'96	SLG	7.4545
520	517	ワールドヒーローズパーフェクト	ACT	7.4487
521	518	ブルーシード 〜奇稲田秘録伝〜（18歳以上推奨）	RPG	7.4474
522	519	セガ インターナショナル ビクトリーゴール	SPT	7.445
523	520	セガサターンで発見!! たまごっちパーク（専用パワーメモリー同梱）	SLG	7.4444
524	521	リグロード サーガ	RPG	7.4396
525	522	DX日本超特急旅行ゲーム	TAB	7.4385
526	545	スチームハーツ（18歳以上推奨）	SHT	7.4375
527	535	ガンブレイズS（18歳以上推奨）	RPG	7.4318
528	523	わくわく7〈通常版／拡張RAM同梱版〉	RPG	7.4274
529	524	プラドルDISC 特別編 レースクイーンG	ETC	7.42
530	525	DIE HARD TRYLOGY	ETC	7.4137
531	526	峠KING THE SPIRITS 2	RAC	7.4133
532	527	RAY MAN レイマンよ！エレクトゥーンを救え！	ACT	7.4117
533	528	出たなツインビーヤッホー！DELUXE PACK	SHT	7.3978
534	529	NBA JAM トーナメントエディション	SPT	7.386
535	530	卒業S（18歳以上推奨）	SLG	7.3827
536	531	ゴジラー列島震撼ー	SLG	7.3769
537	532	アイドル雀士スーチーパイSpecial（MA18）	TAB	7.3767

↓オッズ表サターンD

順位	前回	ソフト名	ジャンル	全投票平均
538	533	皇龍三國演義	SLG	7.375
539	534	ウイニングポストEX	SLG	7.3722
540	536	My Dream～On Airが待てなくて～	SLG	7.3703
541	537	シムシティ2000	SLG	7.3665
542	538	クロックワーク ナイト～ペパルーチョの大冒険・上巻～	ACT	7.3628
543	540	でろ～んでろでろ	PUZ	7.3571
544	541	エイリアン トリロジー	SHT	7.3548
545	542	ザ・コンビニ2 ～全国チェーン展開だ！～	SLG	7.3454
546	543	バーチャファイターCGポートレートシリーズ～ジェフリー・マクワイルド～	ETC	7.3448
547	539	輝水晶伝説アスタル	ACT	7.3423
548	544	マンクスTT－スーパーバイク－	RAC	7.3392
549	546	GT24	RAC	7.3333
550	547	フルカウルミニ四駆 スーパーファクトリー	RAC	7.326
551	548	実況パワフルプロ野球'95 開幕版	SPT	7.3204
552	549	ゼロヨンチャンプDoozy-J Type R	RAC+RPG	7.3193
553	550	BLOOD FACTORY（18歳以上推奨）	SHT	7.3125
554	551	銀河お嬢様伝説 Mika Akitaka Illust Works（通販専用）	ETC	7.3088
555	478	カプコンジェネレーション～第3集 ここに歴史始まる～	ETC	7.3076
556	552	ワンダー3／アーケードギアーズ	ETC	7.3076
557	553	ザ・ホード	SLG	7.3015
558	554	グッドアイランドカフェ・飯島愛	ETC	7.3
559	555	エイナスファンタジーストーリーズ ザ・ファーストボリューム	RPG	7.2941
560	556	じゃんぐリズム	ACT	7.2857
561	557	ハイパー3Dピンボール	TAB	7.2857
562	558	ちびまる子ちゃんの対戦ぱずるだま	PUZ	7.2842
563	559	デジタルアンジュ～電脳天使SS～	ADV	7.2826
564	560	落ちゲー・デザイナー 作ってポン！	PUZ	7.2727
565	561	アイドル麻雀 ファイナルロマンスR（X指定）	TAB	7.2654
566	562	ギャルズパニックSS	A•PUZ	7.2608
567	563	昇龍三國演義	SLG	7.2592
568	564	銀河お嬢様伝説ユナ REMIX	RPG	7.2486
569	565	センチメンタルグラフティ〈通常版／初回限定版〉	SLG	7.2418
570	566	サンダーストーム&ロードブラスター	ACT	7.24
571	567	疾風魔法大作戦	SHT	7.2285
572	568	真説サムライスピリッツ 武士道烈伝	RPG	7.2121
573	569	ウルトラマン図鑑	ETC	7.2105
574	570	ドゥーム	A•SHT	7.2083
575	579	日本代表チームの監督になろう！～世界初、サッカーRPG～	SPT+RPG	7.2063
576	571	NISSAN PRESENTS オーバードライビンGT-R	RAC	7.2031
577	572	SEGA AGES／メモリアルセレクションVol.1	PUZ&ACT	7.2
578	573	ソニックウイングス スペシャル	SHT	7.1975
579	574	女子高生の放課後・・・ぷくんパ	PUZ	7.1923
580	576	デジグ アクアワールド	PUZ	7.1875
581	577	マイ・ベスト・フレンズ～st.アンドリュー女学園編～（X指定）	PUZ	7.1836
582	578	スチームギア★マッシュ	ACT	7.1808
583	580	実戦 パチスロ必勝法！3	TAB	7.1764
584	582	WORMS	SLG	7.1578
585	583	ゲックス	ACT	7.1578
586	584	ぐっすんおよよ・S	PUZ	7.1443
587	581	せがた三四郎 真剣遊戯	ETC	7.1428
588	585	パチスロ完全攻略～ユニコレ'97～	TAB	7.1428
589	586	ヴァーチャルハイドライド	A•RPG	7.1355
590	587	おまかせ！退魔業（セイバーズ）	ADV	7.1343
591	588	エンジェルパラダイスVol.2 吉野公佳 いっしょにいたい in Hawaii	PUZ	7.1282
592	589	バトルモンスターズ（18歳以上推奨）	ACT	7.125
593	590	R?MJ The Mistery Hospital	ADV	7.1176
594	591	Body Special 264	PUZ	7.1176
595	592	首領蜂（ドンパチ）	SHT	7.1164
596	593	ドラゴンボールZ 偉大なるドラゴンボール伝説（サタコレあり）	ACT	7.116
597	594	麻雀同級生Special（X指定）（プレミアムパック／ソフト単品）	TAB	7.1125
598	595	SEGA AGES／廊下にイチダントア～ル	QIZ	7.106
599	596	GAME-WARE VOL.1	ETC	7.1059
600	597	プロ野球グレイテストナイン'98 サマーアクション	SPT	7.0952
601	598	サンダーホークII	SHT	7.093
602	599	テーマパーク	SLG	7.0815
603	600	日本プロ麻雀連盟公認 道場破り	TAB	7.0769
604	601	バットマンフォーエヴァー・ジ・アーケードゲーム	ACT	7.0714
605	602	ぴょんぴょんキャルルのまあじゃん日和	TAB	7.0689
606	603	マジカルホッパーズ	ACT	7.0666
607	604	大牌砦（DAITORIDE）	PUZ	7.0555
608	605	天地無用！魅御理温泉湯けむりの旅（18歳以上推奨）	ADV	7.053
609	606	Cubic Gallery	ETC	7.0476
610	607	ソード&ソーサリー（サタコレあり）	RPG	7.0437
611	608	ガンフロンティア／アーケードギアーズ	SHT	7.0384
612	609	王様げーむ（18歳以上推奨）	ETC	7.0384
613	610	ROBO・PIT	ACT	7.0364
614	611	ゴールデンアックス・ザ・デュエル	ACT	7.0254
615	612	ストリートファイター リアルバトル オン フィルム	ACT	7.0061
616	613	ビッグ一撃！パチスロ大攻略 ユニバーサル・ミュージアム	TAB	7.0
617	616	ナイトストライカーS	SHT	7.0
618	614	Wizard's Harmony2	SLG	6.975
619	615	マイティヒット～Mighty Hits～	SHT	6.9687
620	617	神凰拳	ACT	6.9583
621	618	水滸演武	ACT	6.9532
622	619	プラドルDISC Vol.1 木下優	ETC	6.9411
623	620	ステークスウィナー	ACT	6.9404
624	621	天城紫苑（18歳以上推奨）	ADV	6.9375
625	622	ブルー・シカゴ・ブルース（18歳以上推奨）	ADV	6.9285
626	623	七つの秘館	ADV	6.925
627	624	DREAM SQUARE 雛形あきこ	ETC	6.923
628	625	天地無用！登校無用アニラジコレクション	ADV	6.92
629	626	パチンコホール～新装大開店～	SLG	6.909
630	627	ときめき麻雀パラダイス ～恋のてんぱいビート～（X指定）	TAB	6.9009
631	628	QUOVADIS（クオ・ヴァディス）	SLG	6.8932
632	629	卒業クロスワールド	ADV	6.8918
633	630	SEGA AGES VOL.1 宿題がタントア～ル	ETC	6.8899
634	631	サイドポケット3（サタコレあり）	TAB	6.8888
635	632	アポなしギャルズお・り・ん・ぽ・す	SLG	6.875
636	633	ハイスクール テラ ストーリー（18歳以上推奨）	SLG	6.8695
637	634	柿木将棋	TAB	6.8679
638	635	おーちゃんのお絵かきロジック	PUZ	6.8593
639	636	新型くるりんPA！	PUZ	6.8421
640	637	GOTHAII ～天空の騎士～	SLG	6.8378
641	638	バーチャフォトスタジオ（X指定）	SLG	6.8333
642	639	SEGA AGES／メモリアルセレクションVOL.2	ACT他	6.8333
643	640	ザ・コンビニ～あの町を独占せよ～（サタコレあり）	SLG	6.8287
644	641	AI囲碁サターン版	TAB	6.8235
645	642	銀河英雄伝説	SLG	6.8216
646	643	無人島物語R ふたりのラブラブ愛ランド（18歳以上推奨）	SLG	6.8181
647	644	頭文字D～公道最速伝説～	RAC	6.8125
648	645	カプコン ジェネレーション～第4集 孤高の英雄～	ACT	6.8
649	646	犯行写真～縛られた少女たちの見たモノは?～（18歳以上推奨）	ADV	6.8
650	647	ウルフファング 空牙2001・SS	A•SHT	6.7894
651	648	プリルラ／アーケードギアーズ	ACT	6.7857
652	649	ヘンリーエクスプローラーズ	SHT	6.7812
653	650	ダライアスII	SHT	6.7559
654	651	シェルショック	SHT	6.75
655	652	もうぢゃ	PUZ	6.75
656	653	ファンキー・ヘッド・ボクサーズ	ACT	6.75
657	654	AI将棋	TAB	6.75
658	655	永世名人II	TAB	6.7333
659	656	スカイターゲット	SHT	6.7284
660	657	GAME WARE Vol.5	ETC	6.7236
661	658	ゲームの達人	TAB	6.7181
662	659	エンジェルグラフィティS～あなたへのプロフィール～	SLG	6.7142
663	660	Jewels of Oracle オラクルの宝石	PUZ	6.7142
664	661	必殺パチンココレクション	SLG	6.6956
665	662	風水先生	SLG	6.6774
666	663	クリーチャーショック	SHT	6.6708
667	664	永世名人	TAB	6.6708
668	665	Destruction Derby（デストラクションダービー）	RAC	6.6666
669	666	ロックマンX3	ACT	6.6544
670	667	ハングオンGP'95	RAC	6.6428
671	668	ムーンクレイドル	ADV	6.6428
672	669	ウイングアームズ ～華麗なる撃墜王～	SHT	6.6404
673	670	オフワールド・インターセプター エクストリーム	SHT	6.6363
674	671	テレビアニメ スラムダンク I love Basketball	SPT	6.6055
675	672	シーバス・フィッシング	SLG	6.6041
676	673	卒業アルバム	ETC	6.6
677	674	PDウルトラマンリンク	PUZ	6.6
678	675	GRAN CHASER（グランチェイサー）	RAC	6.5857
679	676	闘神伝URA	ACT	6.5833
680	677	三國志リターンズ	SLG	6.5789
681	697	新世紀エヴァンゲリオン エヴァと愉快な仲間たち	TAB	6.5769
682	678	GAME WARE VOL.3	ETC	6.5568
683	679	ファンタズム（18歳以上推奨）	ADV	6.55
684	680	機動戦士Zガンダム 前編 ゼータの鼓動	ACT	6.5438
685	681	Cross Romance～恋と麻雀と花札と～（18歳以上推奨）	TAB	6.5384
686	682	プリンセスクエスト〈通常版／特別限定版〉	RPG	6.5333
687	683	サターンボンバーマン ファイト!!	ACT	6.5285
688	684	アイドル麻雀 ファイナルロマンス2（X指定）	TAB	6.5278
689	685	プラドルDISC 特別編 コギャル大百科100	ETC	6.5161
690	686	シャイニング・ウィズダム	A•RPG	6.5057
691	687	上海 Great Moments	PUZ	6.5
692	688	リターン・トゥ・ゾーク	ADV	6.5
693	689	レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム	SPT	6.5
694	690	DEKA4駆～TOUGH TRUCK～	RAC	6.5
695	691	海辺（ビーチ）でリーチ！	TAB	6.5
696	692	ゲームの達人2	TAB	6.4864
697	693	ブラックファイアー	SHT	6.475
698	694	だいすき	ADV	6.4736
699	695	IRON MAN/XO	ACT	6.4545
700	696	ハイパー3D対戦バトル ゲボッカーズ（通信ケーブル同梱／ソフト単品）	SHT	6.4473
701	698	ズープ	PUZ	6.4375
702	699	ロストワールド ジュラシック・パーク	ACT	6.4285
703	700	激烈パチンカーズ	ETC	6.4285
704	701	バーチャレーシング セガサターン	RAC	6.4267
705	702	AQUAZONE for SEGASaturn	SLG	6.4266
706	703	ホーンテッドカジノ（X指定）	TAB	6.4117
707	704	マジカルドロップ	PUZ	6.4081
708	705	タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I.	RAC	6.4074
709	706	闘神伝S	ACT	6.4057
710	707	東京SHADOW	MOV	6.4
711	708	激突甲子園	SPT	6.3888
712	709	アイドル麻雀ファイナルロマンス4（18歳以上推奨）	TAB	6.3888
713	710	TETRIS S（サタコレあり）	PUZ	6.375
714	711	SAVAKI（サバキ）	ACT	6.3636
715	712	課兄弟劇場第一巻 麻雀編	TAB	6.3529
716	720	I miss you.	ETC	6.3243
717	713	フィッシング甲子園	SPT	6.32
718	714	爆れつハンター	ADV	6.3111
719	715	テトリスプラス	PUZ	6.3076
720	716	m～君を伝えて～	SLG	6.3018
721	717	ウェルカムハウス	ADV	6.2916
722	718	ピンボールグラフィティ	PIN	6.2857
723	719	真説・夢見館 扉の奥に誰かが…	ADV	6.2824
724	721	The Legend of Heroes I&II 英雄伝説	RPG	6.2727
725	722	RONDE～輪舞曲～	SLG+RPG	6.2584
726	723	STREET RACER EXTRA	RAC	6.25
727	725	実戦麻雀	TAB	6.2307
728	726	人造人間ハカイダー ラストジャッジメント	SHT	6.22
729	727	ドラゴンボールZ 真武闘伝	ACT	6.2138
730	728	ロードランナー エクストラ	A•PUZ	6.2
731	729	ファイプロ外伝 ブレイジングトルネード	SPT	6.1857
732	730	ライフスケイプ 生命40億年はるかな旅	ETC	6.1818
733	731	actua GOLF	SPT	6.1818
734	732	GOTHA ～イスマイリア戦役～	SLG	6.1662
735	733	平成天才バカボン すすめ！バカボンズ	PUZ	6.15
736	724	究極タイガーII Plus	SHT	6.1428
737	734	天地無用！魎皇鬼ごくらくCD-ROM for SEGA SATURN（X指定）	ETC	6.1428
738	735	ファーランドストーリー～破亡の舞～	S•RPG	6.1304
739	736	ゲームの達人 THE上海	PUZ	6.129
740	737	HYPER REVERTHION（ハイパーリヴァーシオン）	SHT	6.1153
741	738	新・忍伝（18歳以上推奨）	ACT	6.1124
742	739	忍ペンまん丸	ACT	6.1111
743	740	THE野球拳スペシャル ～今夜は12回戦～（18歳未満お断り）	ETC	6.1098
744	741	アローン・イン・ザ・ダーク2	ADV	6.1089
745	742	湾岸デッドヒート	RAC	6.1088
746	743	ロードランナーレジェンドリターンズ	PUZ	6.1052
747	744	D-XHIRD	ACT	6.0617
748	745	雀帝 バトルコスプレイヤーズ	TAB	6.0434
749	746	逆鱗弾	SHT	6.037
750	747	デススロットル 隔絶都市からの脱出（18歳以上推奨）	SHT	6.0212
751	748	Jリーグ 実況炎のストライカー	SPT	6.0
752	749	ファンキー・ファンタジー	RPG	6.0
753	750	はいぱぁセキュリティーズS	SLG	5.9729
754	751	SKULL FANG～空牙外伝～	SHT	5.9687
755	752	毎日変わるクイズ番組 クイズ365	QIZ	5.9677
756	753	BUG TOO!!	ACT	5.9444
757	754	超兄貴 ～究極…男の逆襲～（18歳以上推奨）	SHT	5.939
758	755	政界立志伝～よい国・よい政治～	SLG	5.9333
759	756	Tactical Fighter	SLG	5.9259
760	757	爆笑!! オール吉本クイズ王決定戦DX	QIZ	5.923
761	758	アクアワールド 海美物語	ETC	5.923
762	759	料理の鉄人 ～キッチンスタジアムツアー～	ETC	5.9166
763	760	初恋物語	SLG	5.9166
764	773	もってけたまご with がんばれ！かものはし	ACT	5.9166
765	761	お嬢様を狙え!!（18歳以上推奨）	ADV	5.9032
766	762	NFLクォーターバッククラブ'96	SPT	5.9
767	763	オリンピックサッカー	SPT	5.9
768	764	平和パチンコ総進撃	ETC	5.9
769	765	餓狼伝説3 遥かなる戦い	ACT	5.8792
770	新	Girl Doll Toy（18歳以上推奨）	ADV	5.8572
771	766	ロジックパズル レインボータウン	PUZ	5.8571
772	767	NIGHTRUTH "Maria"	ADV	5.8571
773	768	信長の野望 リターンズ	SLG	5.85
774	769	モータルコンバットII完全版（X指定）	ACT	5.8395
775	770	鉄球～TRUE PINBALL～	PIN	5.8333
776	771	スペースインベーダー	SHT	5.8285
777	772	BUG！ジャンプして、ふんづけちゃって、ぺっちゃんこ	ACT	5.8214
778	774	DARKSEEDII	ADV	5.8
779	775	クライムウェーブ	RAC+SHT	5.8
780	776	湾岸デッドヒート+リアルアレンジ	RAC	5.7619
781	777	「占都物語」そのI	ETC	5.7142
782	778	MAKING OF NIGHTRUTH2 VOICE SELECTION	ETC	5.7142
783	780	ミントン警部の捜査ファイル［道化師殺人事件］	ADV	5.7058
784	781	アドヴァンストV.G.（通常版／ジグソーパズル込み初回限定版）	ACT	5.7027
785	782	麻雀天使エンジェルリップス（X指定）	TAB	5.6296
786	783	タイムギャル&忍者ハヤテ	ETC	5.625
787	784	ゲゲゲの鬼太郎 幻冬経奇譚	ADV	5.6097
788	785	タクマラカン ～敦煌傳奇～	ADV	5.6
789	786	Race Drivin'	RAC	5.5795
790	787	The PSYCHOTRON（18歳以上推奨）	ADV	5.5789
791	779	SUPER TEMPO	ACT	5.5454
792	788	マジックカーペット〈通常版／マルコン同梱版〉	SHT	5.5415
793	789	出動！ミニスカポリス〈通常版／初回限定版〉（18歳以上推奨）	ETC	5.5263
794	790	バーチャルカジノ	TAB	5.5161
795	791	麻雀悟空・天竺	TAB	5.5149
796	792	Cat the Ripper－13人目の探偵士－	ADV	5.5
797	793	マリオ武者野の超将棋塾	TAB	5.5
798	794	THE MAKING OF NIGHTRUTH	ETC	5.4583
799	795	戦略将棋	TAB	5.4375
800	796	WanChai Connection（18歳以上推奨）	ADV	5.4085
801	797	NINKU－忍空－ ～強気な奴等の大激突！～	ACT	5.3846
802	798	ゲイルレーサー	RAC	5.3789
803	799	エルフを狩るモノたち－花札編－（18歳以上推奨）	TAB	5.3636
804	800	特捜機動隊ジェイスワット	SHT	5.32
805	802	Break Thru！	PUZ	5.2631
806	803	麻雀巌流島	TAB	5.258
807	804	新海底軍艦	SLG	5.25
808	805	麻雀ハイパーリアクションR（X指定）	TAB	5.2465
809	806	Jリーグ GO GO ゴール！	SPT	5.2321
810	807	2TAX GOLD	QIZ	5.2
811	808	ポポイッとへべれけ	PUZ	5.1925
812	809	NBA JAM エクストリーム	SPT	5.1818
813	810	球転界	PIN	5.1555
814	811	Turf Wind'96 ～武豊 競走馬育成ゲーム	SLG	5.1481
815	812	ブレインバトルQ	QIZ	5.1351
816	801	ジャングルパーク～サターン島～〈通常版／限定版〉	ADV	5.12
817	813	NIGHTRUTHT（ナイトゥルース）Explanation of the panranomal #1 "闇の扉"（18歳以上推奨）	ADV	5.1195
818	814	TAMA	ACT	5.1121
819	815	ダイダロス	SHT	5.078
820	816	クロックワークス	PUZ	5.0
821	817	BREAK POINT	SPT	5.0
822	818	ケリオトッセ！	ACT	5.0
823	819	DEATH MASK（18歳以上推奨）	ADV	4.95
824	820	四柱推命ピタグラフ	ETC	4.9016
825	821	時空探偵DD～幻のローレライ～	ADV	4.875
826	822	QUANTUM GATE I～悪夢の序章～（18歳以上推奨）	ADV	4.8709
827	823	3D Lemmings	PUZ	4.8666
828	824	ファーザー・クリスマス	ADV	4.8235
829	825	Space JAM（スペースジャム）	SPT	4.8181
830	826	こちら葛飾区亀有公園前派出所 中川ランドの大レースの巻（サタコレあり）	TAB	4.8181
831	827	サイベリア	SHT	4.8055
832	828	GALJAN（X指定）	TAB	4.7812
833	829	ハイオクタン	RAC	4.7391
834	830	HORROR TOUR	ADV	4.7368
835	831	ドラえもん のび太と復活の星	ACT	4.7291
836	832	GAME-WARE VOL.2	ETC	4.7241
837	833	シミュレーション・ズー	SLG	4.7037
838	834	WWF In Your House	SPT	4.7
839	835	エアーズアドベンチャー	RPG	4.6673
840	836	タイタンウォーズ	SHT	4.65
841	837	学校のコワイうわさ 花子さんがきた!!	ETC	4.6133
842	838	ストリートファイターII ムービー	ETC	4.5909
843	839	ゲン ウォー	SHT	4.56
844	840	シュトラール ～秘められし七つの光～	ACT	4.5555
845	841	魔法の雀士 ぽえぽえポエミィ（18歳以上推奨）	TAB	4.5135
846	842	～制服伝説～ プリティファイターX（18歳以上推奨）	ACT	4.496
847	843	ただいま惑星開拓中！	SLG	4.4583
848	844	麻雀学園祭〈通常版／初回限定版〉（18歳以上推奨）	TAB	4.4444
849	845	TRY RUSH DEPPY	ACT	4.4
850	846	北斗の拳	ADV	4.3619
851	847	麻雀狂時代 コギャル放課後編（18歳以上推奨）	TAB	4.3428
852	848	FIFAサッカー'96	SPT	4.2407
853	849	エルフを狩るモノたち	ADV	4.2317
854	850	燃えろ!! プロ野球'95 DOUBLE HEADER	SPT	4.1666
855	852	CRITICOM（ザ・クリティカルコンバット）	ACT	4.1
856	853	レボリューションX（18歳以上推奨）	SHT	4.0909
857	851	キューブバトラー	PUZ	4.0294
858	854	ぱすてるみゅーず	A•PUZ	4.0
859	855	美少女バラエティゲーム ラピュラスパニック	TAB	4.0
860	856	バーチャルバレーボール	SPT	4.0
861	858	熱血親子	ACT	3.9809
862	857	HOP STEP あいどる☆	SLG	3.9795
863	859	大戦略－STRONG STYLE－	SLG	3.9365
864	860	アイレム アーケード クラシックス	ETC	3.9285
865	861	麻雀四姉妹 若草物語（X指定）	TAB	3.9215
866	862	WORLDCUP GOLF ～IN ハイアット ドラドビーチ～	SPT	3.9166
867	863	バーチャルオープンテニス	SPT	3.855
868	864	ぱにっくちゃん〈通常版／初回限定キャラクターBOX〉	ADV	3.85
869	865	バックガイナー～よみがえる勇者たち～覚醒編「ガイナー転生」	SLG	3.7367
870	866	天下制覇	SLG	3.6842
871	867	痛快！スロットシューティング	ETC	3.6666
872	868	駿才－競馬データSTABLE－	ETC	3.6666
873	869	結婚前夜（限定販売）	ETC	3.6597
874	870	ハットトリックヒーローS	SPT	3.6315
875	871	ジャパンスーパーバスクラシック'96	SLG	3.625
876	872	必殺！	ACT	3.5617
877	876	イエローブリックロード	ADV	3.5454
878	873	トランスポート タイクーン	SLG	3.5
879	887	爆れつハンターR（18歳以上推奨）	ADV	3.4583
880	874	麻雀狂時代 Cebu Island'96（18歳以上推奨）	TAB	3.4545
881	875	グリッドランナー	ADV	3.3448
882	877	ボイスアイドルマニアックス ～プールバーストーリー～	TAB	3.2857
883	878	龍的五千年	ADV	3.2307
884	879	STRIKER'96	SPT	3.1764
885	880	学校の怪談	ADV	3.1763
886	882	SANKYO FEVER 実機シミュレーションS（サタコレあり）	ETC	3.1481
887	883	奥寺康彦の世界をめざせ！サッカーキッズ（入門編）	ETC	3.125
888	881	美少女戦士セーラームーンSupers～Various Emotion～	ACT	3.0666
889	884	VIRTUAL麻雀（18歳以上推奨）	TAB	3.0
890	885	ジョニー・バズーカ	ACT	2.88
891	886	DARKSEED（18歳以上推奨）	ADV	2.877
892	889	一発逆転～ギャンブルキングへの道～	ETC	2.8157
893	890	ISTO E ZICO ～ジーコの考えるサッカー	ETC	2.7419
894	888	反射でスパーク！	ACT	2.7222
895	891	結婚～Marriage～	SLG	2.6416
896	892	キューブバトラー～アンナ未来編～	PUZ	2.6296
897	893	FIST	ACT	2.6213
898	894	カオスコントロール	SHT	2.6206
899	895	ライズ オブ ザ ロボット2	ACT	2.5757
900	896	麻雀海岸物語 ～麻雀狂時代 セクシーアイドル編～（18歳以上推奨）	TAB	2.5555
901	898	ぱっぱらぱおーん	PUZ	2.5454
902	905	Defcon5	SLG+RPG	2.5396
903	897	PLANET JOKER	SHT	2.5337
904	900	カオスコントロール リミックス	SHT	2.5058
905	899	南の島にブタがいた	PUZ	2.5
906	901	テラクレスタ3D	SHT	2.4878
907	903	スターファイター3000	SHT	2.4818
908	902	大冒険 セントエルモスの奇跡	SLG+RPG	2.4416
909	904	ハートビートスクランブル	ADV	2.4024
910	906	スタンバイ Say You！（18歳以上推奨）	ADV	2.3368
911	907	デス クリムゾン	SHT	2.1509
912	908	ザ・スターボウリングVol.2	SPT	1.9858
913	909	クローズ THE BATTLE ACTION FOR SEGASATURN	ACT	1.9333

↓次回出走予定馬パドック情報

さすがに、いよいよ大詰めを迎えつつあると感じてきたセガサターン読者レース。今週も最速チェック！

？着 ラングリッサー トリビュート



メサイヤ／'98・12・23
9,800円（4枚組）／SLG＋RPG

予想オッズ	？
本誌の平均点	7.0

リーフレット仕様のマニュアルや、うるし原智志氏描き下ろしの限定テレカなど、いろいろと豪華な作りで、とても凝ったパッケージ内容が素晴らしい。ゲームも「I」から「V」までシリーズすべてが梱包されてあって、すべてを遊び尽くすには、かなりの時間がかかりそう。値ははるものの、下手なコレクションモノよりリニューアル作品、ファンディスクより、こっちの方がスゴくイイと思う。（北海道・渡辺幸一・23歳）

？着 6インチまいだーりん



キッド／'98・12・23
5,800円／ADV

予想オッズ	？
本誌の平均点	6.33

コミカルなタッチのシナリオに、とても好感が持てた。小さな女の子のハラハラドキドキタバタな生活、という不思議な設定も○。恋愛アドベンチャーというより、よい子のおとぎ話といった感じで、肩の力を抜いて、安心して楽しむことができる。ただ、お店の手伝いをする部分は、せっかくのゲームテンポを壊しているように思えた。（京都府・高梨和章・18歳）

？着 ガーディアンフォース



サクセス／'98・8・6
5,800円／SHT

予想オッズ	？
本誌の平均点	7.0

フル回転する自機の砲台に、はじめのうちこそ戸惑うものの、慣れてしまうとこれが病みつきになる。それ以外は非常にシンプルな内容なので、撃ちまくって壊しまくるというシューティングの面白さを楽しめる。1Pと2Pの特性が違っているのも、遊び方が広がりうれしい。ゲームバランスも悪くないし、これは隠れた名作になるかも!?（鹿児島県・遠田芳敏・24歳）

？着 ウルトラマン図鑑3



講談社／'98・6・18
5,800円／ETC

予想オッズ	？
本誌の平均点	―

データ以外の部分は、前作と変わっている部分はない。変更されたデータには「レオ」「80」を始めとした、ウルトラマン後期の作品が収録されている。これまで同様、ムービーカードに対応した高画質名場面や各作品の全エピソードなど、濃い内容の大ボリュームで、ウルトラ世界をフォローしている。これはぜひ、全巻セットで手に入れよう！（広島県・桝沢紘輔・33歳）

場外馬券場 高級馬主の声

●「よしもと麻雀倶楽部」のページを見たとき、山田花子が脱ぐのかと思った。（栃木県・青木健・14歳）
●セガサターンのゲームを買ったのに、まだ1回もやっていない……。（広島県・石本美暁・17歳）
●このコーナーでのデス様の評価について、エコールの人はどう思っているのでしょうかね。（神奈川県・伊桜守・17歳）

セガサターンソフト総評

セガサターンよ永遠に! 内部カウントダウン開始!?

足かけ5年にわたり、活躍してきたセガサターンも、いよいよこの春ひとつのケジメをつける時が来たようだ。セガサターンがあったからこそドリームキャストがある。我々はこのことを忘れはしない。次号いよいよ終幕直前？ 最後の瞬間を見逃すな!!

↓オッズ表セガサターン周辺機器

順位	前回	周辺機器名	全投票平均点
1	1	バーチャスティックプロ（セガ／24,800円）	9.7438
2	2	セガサターンフロッピーディスクドライブ（セガ／9,800円）	9.3825
3	3	セガサターンキーボード（セガ／5,800円）	9.2248
4	4	リアルアーケードVF（ホリ／3,980円）	9.2173
5	5	SBOMジョイカード（ハドソン／2,480円）	9.1774
6	6	セガマルチコントローラー（セガ／3,800円）	9.0589
7	7	セガサターンモデムセット（セガ／14,800円）	8.8422
8	8	ファイティングスティックSS（ホリ／5,980円）	8.7578
9	9	ホリパッドSS（ホリ／1,500円）	8.7486
10	10	アスキーグリップX（アスキー／2,580円）	8.6615
11	11	バーチャスティック（新型／セガ／5,800円）	8.6137
12	12	ファイティングコマンダーSS（ホリ／2,480円）	8.5231
13	13	セガサターンコードレスパッド（セガ／4,800／2,900円）	8.4556
14	14	バーチャガン（セガ／2,900円）	8.3748
15	15	セガサターンツインスティック（セガ／5,800円）	8.259
16	16	セガサターンコントロールパッド（セガ／2,500円）	8.0909
17	17	ファイタースティックX（アスキー／3,580円）	8.009
18	18	SSプロコマンダー（オプテック／3,680円）	7.7258
19	19	ファイタースティックX ZERO2（アスキー／3,900円）	7.7205
20	20	アナログミッションスティック（セガ／7,800円）	7.7005
21	21	スクリーンマウント・サイト（タニオ・コバ／1,200円）	7.6562
22	22	セガサターンワープロセット（セガ／29,800円）	7.6557
23	23	シャトルマウス（セガ／3,000円）	7.6553
24	24	アスキーパッドX（アスキー／2,580円）	7.4625
25	25	レーシングコントローラー（セガ／5,800円）	7.0996
26	26	サンサターンパッド（サンソフト／3,480円）	6.7704
27	27	SSジョイパッドDX（ビック東海／3,280円）	6.4311
28	28	バーチャスティック（セガ／4,800円）	6.3396
29	29	SGトルネードスティック（イマジニア/4,980円）	5.5116
30	30	SGトルネードパッド（イマジニア／2,980円）	5.5111

ハガキはドリームキャストと共用！ 詳しくはP14へ!!

着順予想ゲームでワンチャンス！

読者レースへの応募者に与えられる第1の予想チャンスゲームがこれ。毎回こちらが指定するソフトが、初登場時に何着でランクインするかを予想しよう。見事着順を当てた人3名（※正解者多数の場合は抽選で）に、希望ソフト1本をあげちゃうぞ。今週の予想ソフトは、ドリームキャストの期待のRPG新作「神機世界エヴォリューション」だ。この1本はドリームキャスト読者レースの初登場時に何着で登場するかな？ 右の例のように書いてね。

今号の着順予想



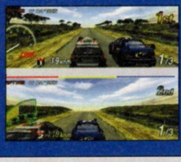
「神機世界エヴォリューション」は何着だ？
【隊長さんの予想】えーとね これは4着だっけ？ うむ。
【ハチの予想】うーむ…。ボカァやっぱ3着だと思うなぁ。

1/8・15号当選者
1/8・15号着順予想「セガラリー2」は、まだオッズ表に入ってきていないため、当選者の発表は、次回以降とさせていただきます。オッズ表にランクインししだい発表しますから、もうしばらくお待ちください。

オッズ予想ゲームでダブルチャンス!!

応募者チャンスパート2の予想ゲームがこちら。『ドリマガ』編集部が指定したソフトのオッズ（読者平均点）が、初登場時に何点になるかを予想してくれ（※小数点4位まで可）。こちらは一番近かった人に希望ソフトを1本（ピタリ賞なら2本!）あげるぞ。今週は一転オッズ予想も展開の「セガラリー2」の予想をしてもらおう。このタイトルのドリームキャスト読者レース初登場オッズは、どうなるかな？ 右上の例のように書いてくれ。

今号のオッズ予想

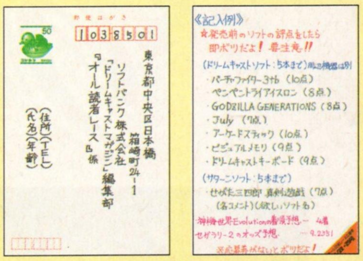


「セガラリー2」は何点だ？
【隊長さんの予想】えーと、えと。9.1427だったっけ？
【ハチの予想】僕はちょい上。9.3298でどうかな? なんだな。

1/8・15号当選者
1/8・15号オッズ予想「戦国TURB」は、まだオッズ表に入ってきていないため、当選者の発表は、次回以降とさせていただきます。オッズ表にランクインししだい発表しますから、もうしばらくお待ちください。

セガサターン読者レース 参加者大募集中

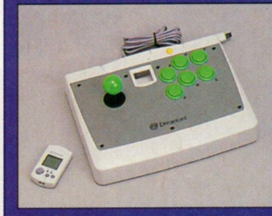
➔ハガキの書き方例



今回は、応募してくれた人の中から抽選で5名様に特別プレゼントとしてドリームキャスト用アーケード・スティックとビジュアルメモリのセットとお好きなソフト（サターン、ドリームキャストどちらでも可）1本をプレゼントするぞ。応募者は、①ハガキに応募券（P.14のモノを使用のこと）を貼って、②ドリームキャストもしくはサターンのやったことのあるソフトに評点をつけ（発売前ソフトの評点をしたらボツ！なお、周辺機器も随時募集中）、③コメント、④着順予想、オッズ予想、ほしいソフト名などを上の記入例のように書いて送ってくれ。各当選の発表は順次、コーナー内でするよ。今号の締切は1月28日（当日消印有効）。

今号の特別プレゼント！

DCジョイスティック&ビジュアルメモリ



新世代突入につき、賞品もドリームキャスト用に統一。やっぱりどちらも1コぐらいあってもいいよね。ハガキには、ほしいソフト名もちゃんと記入してね。応募者から抽選で5名にプレゼントしちゃうぞ。

1/8・15号当選者
1/8・15号応募者プレゼントの当選者は、P.12からの「ドリームキャスト読者レース」当選者発表枠（P.14）にて、発表しています。当選者5名の方のお名前は、そちらにてご確認くださるようお願いいたします。

【というわけで、発表っ!】「たいっちょー!! では発表するんだな」「む」「まずはセヴンスクロス。今週は初登場4着でしたね。うーん、たいちょうもボクも見事にハズしてますねぇ」「ふん」「で、当選者はやっぱり多数。厳正な大抽選の結果、1回目は東京都・平野英弘君、群馬県・岡崎正和君、広島県・竹内卓也君、2回目は愛媛県・永田和宏君、埼玉県・鈴木弥子さん、岐阜県・宮田武雄君の各3名にけって一!」「うむ、次のソニックは?」「どっちかというとボクの予想のほうが近いッスねぇ」「で?」「でも、上には上がいますわ、やっぱ。大阪府・斉藤圭子さんは9.6767、高知県・寺本一雄君はピッタリ賞!」「やるね」「それぞれソフト送るんだな」「ん。次号もお楽しみにー!」

応募券はP14のを使ってね!

夏は甘くせつない出会いの季節

せっかくの夏休みに一文無しの俺。でもバイトだけで無駄に過ごすなんてつまらない。もちろん女の子の出会いを期待して……。

KISSより…





「一緒に海に行こう」。そんな約束をして千尋と指切り。子供っぽいかなって思うけど、彼女の笑顔でそんな気持ちも吹っとぶ。彼女の指の感触は、当分忘れられないだろう。

- 完成度 70%
- ●キッド●3月18日発売
- ●初回限定版:7,800円　通常版:6,800円
- ●恋愛シミュレーションアドベンチャー
- ●全年齢推奨

メーカーから一言　開発度70%突破記念!!「KISSより…DAISUKIクイズ!!」正解者の中から抽選で10名様にオリジナルノベルティグッズをさしあげま～す。ここで問題です（ジャン♪）「麗の誕生日は何月何日でしょう？」。欄外のあて先にハガキで応募してね!!

夏休みに遊ぶお金とかわいい彼女両方欲しがる僕は欲張り？

夏休みにアルバイト先で知り合った女の子と仲良くなった、久しぶりに出かけてみたら懐かしい知り合いにあった……。ごく普通の出会いから恋が生まれることもある。そんなごく自然な物語を楽しめるゲームが登場。主人公のアルバイト先であるテーマパークの中で待っている、6人の少女たちとのさまざまな出会い。夏休みの間にその中の1人と幸せになることが、このゲームの目的となる。今回はシステムを中心に、イベントシーンを紹介していこう。

愛あふれる物語です



あくまで日常に近いラブストーリー。さりげない女の子の言葉やしぐさのひとつひとつに、愛しさがあふれてます。



※〒103-8501　東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク　ドリームキャストマガジン「KISSより…DAISUKIクイズ!!」係

バイト先は出会いの宝庫



アルバイト先では同じ場所で働く女の子と出会えるはず。バイトの間一緒にいられる分、女の子と急接近できるかも……。



さあ、1日の始まりです

主人公の1日の行動は、すべてプレイヤーが決定することになる。持っているお金やのパラメータを見て、その日の行動を決めるのだ。自由に行動することができるが、移動をするとその距離の分、スタミナのパラメータが減ってしまう。スタミナが低い場合は病気に、ゼロになった場合は動けなくなってしまうので、適度に睡眠をとることも重要になるのだ。ここでは主人公が選べる行動のいくつかを紹介していこう。







外に出かけてみよう

アイコンの「移動」を選択すると、マップと共にその場所までの移動時間が表示される。昼間の時間を有効に使って、待ち合わせやバイト、買い物をしよう。



お出かけ

目的は待ち合わせ？ナンパ？ マリンパークのプレイスポットへ移動する。



買い物

CDやゲーム、雑誌などを買いに行く時に選ぶコマンド。ゲームやCDで気分をリラックスさせたり、雑誌で雑学を身につけるなど、使い道はいろいろ。



アルバイト

借金返済のために重要なコマンド。その日の午前中にアルバイトの予定を入れると、午後からアルバイトに入る。選べるアルバイトは9種類。選んだものによって、給料なども変わる。



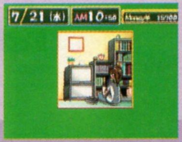
マリンパークに電話をして場所を選択。内容や給料が表示される。

部屋では体を休めて雑学を身につける

部屋では、お店で買ってきたもので、女の子との会話を盛り上げる雑学の知識をつけたり、外に出かけて疲れた体を休めたりする。友人や女の子に、電話をかけることもできる。



購入したアイテムを使ってみよう。



女の子との会話は、普段の生活が重要だ。



兄妹2人、仲良くやっていこうね



STORY

夏休みの間、両親は海外へ。妹と2人で生活することになった。お金がない主人公は、バイトを始めるものの給料を前借り。その返済のために働くことになる。そんな中、中学時代に想いを寄せていた麻丘千尋と再会する。



中学生の時、千尋と海で遊んだ思い出。自分の気持ちを伝えることのできなかったあの頃。千尋との再会で何かが始まる予感がする。



麗と一緒にゲームセンター内でサバイバルゲームを楽しむ。普段のクールなイメージの麗とはまったく違う、むじゃきな一面に惹かれていく。ちなみに誕生日は8月8日。



「あれほど準備体操は念入りにって言ったのに!!」

静かな夜の海で、泳ぐ七海と主人公。準備運動もそこそこに海へ飛び込んだ主人公は、足をつってしまった。女の子の七海に助けられるのは、ちょっぴり情けないかも……。



ワタシをもっと

この思いを“感じる”“伝える”3つのシステム





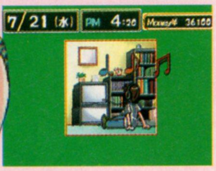
リアルタイム会話システム

女の子と会話をするイベントがリアルタイムに進行する。CDやゲーム、グルメなど、主人公の方から話す話題のカテゴリが画面下に表示される。今までに取り入れた情報を使って女の子との会話を成功させて、電話番号を聞き出すのが目的だ。

豊富な話題で彼女のハートをつかめ

- 自己紹介
- ゲーム
- CD
- ビデオ
- 彼女のコト
- 本、雑誌
- グルメ
- スポット
- トレンド

会話イベントの間、相手の女の子がバストアップで表示される。会話を進めるたびに、コロコロ変わる彼女の表情に注目。



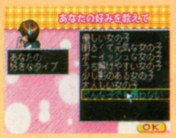
情報収集が大切よ

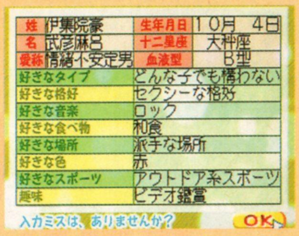
CDや雑誌などで情報を入手しておかないと、会話が続かない。日々、情報収集を怠るなかれ。

主人公はまさしくキミの分身!

ゲームスタート前に、主人公の名前や誕生日、血液型を決定する。他にも女の子の好みやスポーツ、好きな食べ物なども細かく設定できる。ゲームにはどのように影響するのかな。







自分の好みを入力して、自分だけの主人公を作ってみる。より一層感情移入できそう。



「このままずーっと、お日さまが沈まなければいいのに……」

みくと一緒に港へ行くと、そこではきれいな夕焼けを見ることができた。目を輝かせてその景色を見つめるみく。肩をそっと抱くと、彼女は「夕日が沈まなければいいのに……」とつぶやいた。そうすれば、しばらくこのままでいられる。このゆったりした時間を2人で……。

夢(デジャブ)システム

過去?未来!?　彼女の気持ちが夢の中に表れる

1日が終わり、主人公が寝ている間に夢を見ることがある。夢は女の子と出会った時の思い出から、これから起こるイベントのヒント的なもの、そして女の子の主人公に対する感情を伝えるものの3種類。夢をヒントにして、女の子とのコミュニケーションを深めていこう。

女の子が楽しそうにしている場面が夢の中に。同じ場所に連れていったら彼女は喜ぶだろうか。



過去の場面では何故か彼女の心もわかる。あの時、彼女が思っていたことを知ることができるのだ。



ドキドキさせて



リアルタイムアクションシステム

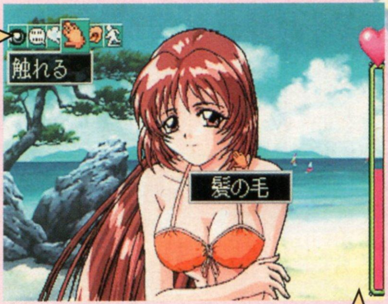
海辺で女の子と話したり、ふれあったりして楽しむリアルタイムイベント。画面の左上にあるアイコンを使うと、女の子さまざまながリアクションを返してくるのだ。それが好意的なリアクションであれば、右のゲージが増加し、満タンになるとレベルアップする。レベルが上がると選べるコミュニケーションが増えていく。



マリンパークの中でバイト中のかんなと衝突。彼女は当然のように怒ったけれど、自分が同じ場所で働く仲間と知るとコロッと態度が変わった。

選択アイコン

女の子によって、それぞれ好みに行動が異なる。性格を考えて、慎重にアイコンを選びたい。



見つめる 顔や体を見つめると、視線を感じてリアクションを返してくれる。

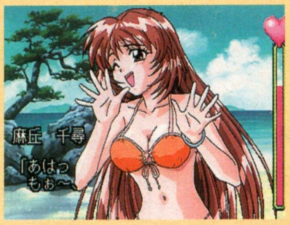
話す 着ている水着や、髪型について話しかけるのは基本だよね。

ドキドキゲージ

右のゲージが、彼女の主人公に対する気持ちの大きさを表している。このイベントの間、少しずつゲージが減っていく。アイコンを使ってゲージを上げていこう。



つつく 頬をつつきあうさまは、まさしくラブラブカップル。ポイントは高いぞ。



頬をつつくと、恥ずかしがりながらもうれしそうな千尋。

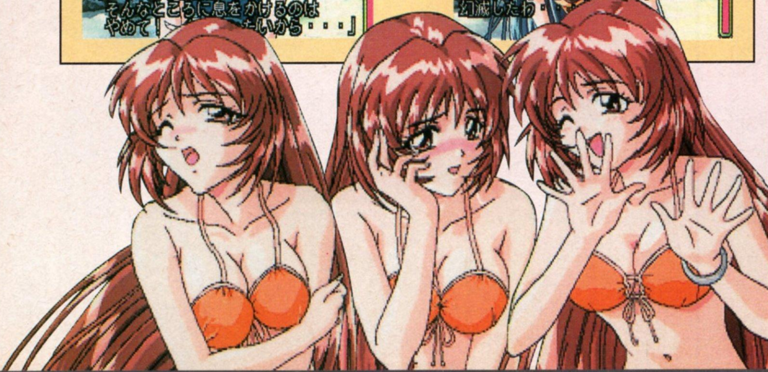
触れる 彼女の体に触れてスキンシップ。でも、触る場所に注意してね。

息を吹く 首すじや耳元に息を吹きかける。いったいどんなリアクションが？





「子供っぽいことはやめて」と、麗には逆効果。



出会いにハプニングはつきものです





アルバイト中のハプニングは、2人の中を接近させる絶好のチャンスかもね。



テニスで汗を流して楽しむ2人。しかし突然、智恵理がへたりこんでしまった。どうやら慣れない暑さで日射病になってしまったらしい。とりあえず日陰で休ませないと……。

ダンジョンズ&ドラゴンズ®コレクション

4つのボタンでさまざまなアクションを見せてくれるこのゲーム。TRPGのルールに即したキャラクターたちもまた魅力の1つ。今回はそのキャラクターたちの特徴を詳しく解説していこう。

Dungeons & Dragons Collection

プレイヤーの分身、冒険者たちの特徴とは?

体格も歩くスピードも違うプレイヤーキャラたちは、性能による役割分担をすることで冒険をスムーズに進めていくことができる。さらに1作目と2作目では操作系統も変化しており、キャラクター性能の把握は真の意味で生死を分ける重要な項目だ。すべてのプレイヤーキャラは、TRPGの「Dungeon&Dragons」のルールに忠実な設定を持つ。刃物を所持できないクレリックや、上昇レベルに限界があるがHPが多く攻撃力の高いドワーフなど、その再現力はかなりのもの。4メガRAMを使った2作目のスムーズなアクションも見所の1つ。

<タワー オブ ドゥーム™>



プレイヤーキャラは4人だが、パーティープレイが話題に。

<シャドー オーバー ミスタラ™>



さらにアクション性を高めた第2作目。操作系統が変化。



ファイター FIGHTER

直接戦闘なら任せろ!

魔法関係のパラメーターは一切上がらず、自分で呪文を唱えることはできない。その代わり威力の高い武器をほとんど使いこなすことができる接近戦の闘士だ。歩く速度はエルフに劣るものの、長いリーチと移動力の高いダッシュ斬りでカバー。第2作目では強力な連続技も体得した。



これが新技対空斬り。空中で攻撃ボタンを押すことで再度斬りつける。

方向キーと攻撃ボタンを同時に押すことで出せる強斬り。相手を気絶させることが可能。





2作目で追加された吹き飛ばし攻撃。ザコキャラを1カ所へまとめるのに便利な技だ。



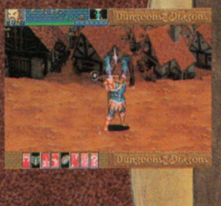
クレリック CLERIC

戦闘に、回復に大活躍!

神に仕える神官であるクレリックは、教義によって金属でできた刃物を手にできない。したがってダガーや弓は使えないが、パーティーの命綱である回復魔法を使えるのが魅力。通常戦闘の能力も高い。



MPを使用しないで画面内のアンデッドモンスターを一掃できる特殊能力。



貴重なHP回復手段の1つであるキュアシリアスワンズを使いこなす。自分だけでなく、仲間にかけることも可能だ。

ファイターだけでなく、クレリック他全キャラに導入された対空斬り。必殺技扱いなので通常攻撃からキャンセルで当てることが可能。

完成度 100%

●カプコン●今春発売予定●価格未定●アクション●全年齢推奨●1〜2人プレイ●「シャドー オーバー ミスタラ™」のみ4メガRAM必須

メーカーから一言 まだまだサターン!! ……というわけで「D&D®コレクション」、ついにこの春発売ですっ。パーティープレイに燃えたアナタ、手強いボスに泣かされたアナタ、積年の想いを今ここにぶつけてください!『2』のアイテムコレクションもハマれますよ♥



エルフ ELF

魔法と剣技のスペシャリスト

古くから魔法と精霊に親しみ、人間よりも長い寿命を誇るエルフ。ゲーム中では足の早さと素早い剣技で活躍する。また魔法攻撃も得意で、たびたびパーティーのピンチを救うことも。剣技の攻撃力は低いが、振りが早いので連続技を作りやすい。



精霊を呼び出し画面全部の敵にダメージを与えるコンジュエレメンタルは、エルフの向いている方向により出現する精霊が変化する。



エルフの手から電撃を発し、直線上にいる敵すべてにダメージを与えるライトニングボルト。魔力が上がれば威力も絶大で、エルフの主力魔法の1つでもある。魔力はアイテムで上げることも可能だ。



通常のワンセット攻撃から簡単に連続技にできるダッシュ斬り。1作目、2作目共通でエルフのダッシュ斬りは非常に使いやすく強力。



ドワーフ DWARF

体は小さいけど力持ち

体は小さいが大地の精霊の加護を受け、強い力と財宝を見つける特殊能力を授かった種族。攻撃力が高く、第2作目では空っぽの宝箱を再度壊すことでお金を手に入れる技能も身につけた。移動力は遅い。



2作目で会得した百烈斬り。攻撃をボタン連打することで発動する。ワンセット斬りから連続技にも。



宝箱を手で直接開けた後、残った空箱をドワーフが斬るとお金が出現する。



リーチが短く接近戦を余儀なくされるが、高い攻撃力と体力を持っているので、初心者にも安心。



シーフ THIEF

素早さとトラップ解除能力を持つ

第2作目から登場する盗賊。素早さと戦士並の戦闘能力を併せ持つ反面、防御の弱さが目に付くが、そこは天性の足の早さと回避能力で補える。特に部屋や宝箱にかかったトラップを見ぬく能力は、ゲーム後半には非常にありがたい。



近づくとトラップがかかっている目印が画面内に点滅。シーフが開ければ発動もしない。



攻撃範囲が広く、移動力の高いシーフのダッシュ斬り。ザコ戦にとても頼りになる。



盾を持てないシーフは、相手の攻撃をガードできない。代わりに全身無敵のバク転で回避。



マジックユーザー MAGIC USER

強大な魔法で敵をけちらす!

こちらも第2作目から登場。剣やハンマーを持つことができず、斬りのワンセットもない。しかし、彼にはそんなものが必要ないほど強力な魔法攻撃があるのだ。その威力はエルフを遥かに凌駕し、一瞬で画面内の敵を葬り去る。



エルフのものとはけた違いに威力の大きなコンジュエレメンタル。炎と氷の精霊を呼ぶ。



マジックユーザー唯一の直接攻撃武器ともいえるのがこの毒針。普段は少ししかダメージを与えないが、クリティカルヒットすると相手の最大体力の1/4を奪う。



魔力が上がると魔法の威力だけでなく攻撃範囲も広くなる。

不定期刊

発行：一九九九年一月二二日
ドリームキャストマガジン編集部

帝都ジャーナル 第九号

オドロキの4号連続掲載!!目指せ定期刊行!!

こんちにわー。また風邪をひいた『帝都ジャーナル』司会進行役のがすけつです。みなさん、「3」に備えてドリームキャストはもう買いましたか？　ドリームパスポートでインターネット接続してますか？　電話料金の請求書を見て青くなったりしましたか？　実はがすけつのホームページもあるので、ぜひぜひ探して遊びにきてみてくださいね。メール歓迎です。

というわけで、なんと4号連続掲載とあいなった帝都ジャーナル。今週はクリスマス公演のレポートと、予想外に反響の大きかったランキングを中心にお届けなのです。



▲東京都・紗威

今週の1枚はコレ。美しいです。そして寝顔は可愛くかつ、あどけないです。イイです。

ビッグ（大）になりたい 小帝国劇場へようこそ!!



◀北海道・田村るーしあ

あえて採用されにくそうな方面にネタをふってきた心意気やよし。個人的には大好きです。



◀東京都・月島咲耶

ハイ、以後このネタ禁止。なんでまあ、あんなに有名になったかね。やっぱり白いからか。

花組クリスマス「奇跡の鐘」誌上レポート！

昨年の12月23日に六本木ヴェルファーレで開催された花組クリスマス「奇跡の鐘」。限定1000枚のうち100枚がドリマガでプレゼントされたチケット、ということは、入場者の10人に1人がドリマガ読者だったってこと!?　「がすけつさんはどこにいたの？」というハガキもいただきましたが、僕はVIPルームでガラスに耳をあてながら取材してました。本当に会いたい人っていたんだろーか？

●私にとっては、初めてのサクラ公演でした。星組のお2人の思わぬ参加が何よりのプレゼントでした。歌ありダンスありの賑やかなクリスマス、ありがとうございました。（島根県・アサダニッキ）

ドリマガでチケット当選したアサダさん。締め切りの都合でイラストの掲載は間に合いませんでした。ゴメンネ。ほかにも多数のレポートをいただきました。皆さんのうれしい声が聞けてなによりです。



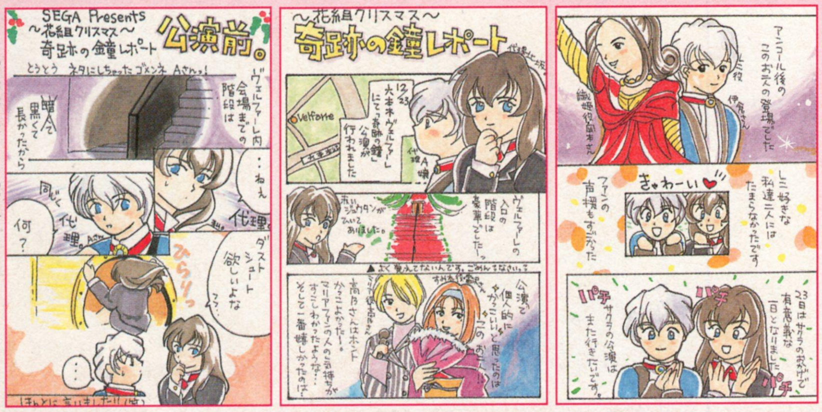
▲青森県・鹿

そうですか青森から。アイリスこと西原さんはどうでしたか。「こーんなにおっきいカンナ」というセリフにウケちゃった。



▲東京都・月島咲耶

今週2枚目の月島さん。公演中の事件といえば、やっぱりキネマトロンで現れた紅蘭と、レニ&織姫の舞台登場だよね。



▶千葉県・北坂朝

力作まんがレポートをありがとう。ところでA嬢ってどなたかしら。ホホホ。次は、夏の「歌謡ショウ」だね。



◀岐阜県・さくら真央

一方こちらは岐阜から参加。関係ないけど岐阜っていえば去年旅行に行ったよ。根ノ上高原ってキャンプ場。よかったなー。

ここも読め 最近、編集部とみんなとの時差が短くなってきてるとはいえ、やっぱり季節ネタは1カ月前にはほしいところ。バレンタインネタはこの週末で投稿すればギリギリ？　今なら春っぽいネタが良し。さくら？

いきなりランキング！Part2

編集部のストックの中で、キャラ1人、あるいは大神と2人だけのイラストから、採用されていないものだけをカウントしています。もちろん採用されると減るため、特に特集で扱われたキャラクターはマイナスが激しくなります。みんなでお気に入りキャラのランクを上げよう！　今後、月1回くらいのペースで集計できたらいいな。

1位　前回1　76→70枚　−6
◀北海道・浦野有羽



1位はやっぱりこの人。相変わらず2位と3倍近い差があります。もう載せきれないくらい。

2位　前回3　28→28枚　±0
◀茨城県・アユムノスケ



さくらさんの特集が入ったため、変動なしでのワンランクアップ。次回特集予定。急げ!!

3位　前回4　24→23枚　−1
▶福岡県・花崎れん



同じくさくらさん特集でワンランク・アップの織姫。この人も元・星組なのになあ……。

4位　前回2　32→21枚　−11
▶福岡県・レイカ



ガクっと下がってしまったさくらさん。まあ、特集があったからね。ささ、頑張って投稿を。

5位　前回6　13→14枚　+1
◀東京都・小村一人



おおっ久しぶり、小村さん(私信)。5位以下は順位の入れ替えあるものの、ほぼ変動なし。

5位　前回6　13→14枚　+1
◀長野県・高峰秋良



で、なんでアイリスはこんなに少ないんだろう。ああっアイリス。ほら、もっと。さあ。

7位　前回5　15→13枚　−2
▶大阪府・櫻井響



爆発娘の人気が爆裂するのはいつのことなんだろう。ここはひとつ発明の力で、グッと。

8位　前回6　13→11枚　−2
▶大阪府・虎野卍



ちなみに本誌ライター漁んくんは、カンナが一番好き。ただし、「1」限定だそうです。

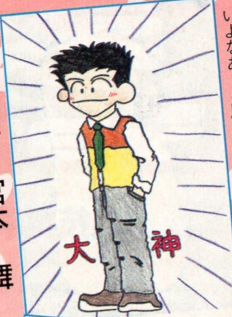
ノージャンル・セレクトでGo!だっ

▶大阪府・哀☆戦士



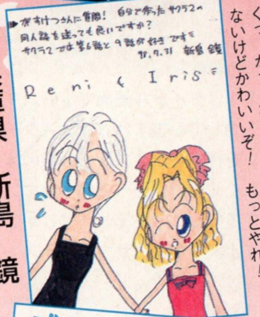
だからってこれはないよなあ、と思ったけど、でもなんとなく捨てきれない1枚。

▶大阪府・宮本舞



そういえば、大神ひとりのハガキって少ないよなあ、と思って探してみました。

▶兵庫県・新島鏡



くっ、かっ、かわいい！　なんだかわかんないけどかわいいぞ！　もっとやれ！

▶大阪府・後谷真理香



実はこれ、「帝都ジャーナル」に初めて来たハガキなんだよね。今さらでゴメン。

▶茨城県・八月一日



あて先ハガキもこの際だから大放出。ノンジャンルだしね。ってそういう問題か。

▶大阪府・田中真也



たまにはサブキャラ特集もしてみたいんだよなー。それぞれに思い入れもあるし。

▶千葉県・うさこ



最後はマリアさんでシメ。あて先ハガキも誌名が新しくなってるからよろしくね。

▶愛媛県・こんにちは。



出た、薔薇組。薔薇組特集というよりは、菊の特集をやりたいなあ。みんな送って。

誰が為のあて先か

今週も、帝都ジャーナルに最後までつきあってくれてどうもありがとう。サクラに関することなら、イラストから文章、写真までなんでも受け付けてるのでよろしくね。特集の希望や、個人へのお手紙も歓迎しちゃうぞ。みんなの力で、帝都ジャーナルを、そしてサクラを盛り上げよう。連続掲載記録も狙うのだ!!

連続掲載カウンター　4

◀大阪府・伊奈かずや



ドリームキャストの裏技求む!! 今なら「ソニックアドベンチャー」が狙い目!!

裏技ショッピング

裏技実演販売（?）実施中！



ドリームキャストソフト2本
ドリームキャストソフト1本
図書券3,000円分
図書券2,000円分

DISC3のオールクリアコマンド

アイドル雀士スーチーパイめちゃ限定版～発売5周年㊢パッケージ～

岐阜県／尾花慶次

まずはタイトル画面で下のコマンドを入力してみますね。で、スタートボタンを押すと、メニューの下のほうに新しく“なでり”っていうコマンドが出てるでしょ？　それだけじゃないんですよ。今度は“サウンドテスト”をのぞいてみると……あら不思議。29番目に「ゲーム天国」の曲が追加されてますよ！　さらに“麻雀フリー対戦”を見ると、なんと使用できるキャラが36人に増えてるじゃないですか！　ぜひおうちで試してみてくださいよ！

ポイント

タイトル画面でB+C+Y+Z+上を押しながらスタートボタンを押す



とりあえずほっぺを「ぷに」っと突っつけたりします（涙）。

「ゲー天」キャラの美麗画集はいかが?

アイドル雀士スーチーパイめちゃ限定版～発売5周年㊢パッケージ～

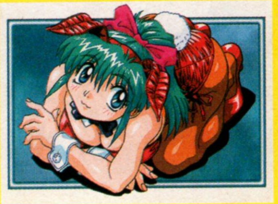
広島県／高村悦之

“麻雀フリー対戦”で、最初から使用できる25人全員が最低1回は勝利すると「スーチーパイSpecial」の6人のキャラが新たに選択できるようになります。そして今回はさらに、その6人のキャラでも勝たれた方には「ゲーム天国」のキャラ5人を追加させていただきます。そしてここからが本日の目玉！　その「ゲーム天国」のキャラを使用して勝つと、そうま竜也氏描き下ろしグラフィックがハイレゾインターレス画面でもれなくご覧になれます！



使用して勝ったキャラは緑色のワクで囲まれます。25人全員がこのワクで囲まれるようにすると……。

これがメチャきれい！



もちろん各キャラごとに違う絵をご用意しております。

ポイント

麻雀フリー対戦”で「ゲーム天国」のキャラを使用して打ち勝つ

“ホームページ出張版”でSDキャラ出現

アイドル雀士スーチーパイめちゃ限定版～発売5周年㊢パッケージ～

石川県／小林学

“ホームページ”出張版の特定の場所をクリックすると、カーソルを追いかけたり眠ったり、カワイイ仕草で楽しませてくれるSDキャラが登場。ただカーソルを動かすだけでも楽しめますよ。

ポイント

各声優さんの1ページ目にある隠しクリックポイントをクリックする（場所は以下の写真参照）



←クリックポイントはココ

矢印のカーソルが指先に変わるところがそう。結構範囲が狭いから気付いていない人も多いでしょ?

「ゲーム天国」の背景がスクロール

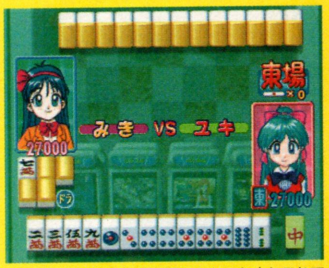
アイドル雀士スーチーパイめちゃ限定版～発売5周年㊢パッケージ～

神奈川県／ぱーんずそうちょ

実は今までの背景は全体の半分も見えていなかったんです。でもこれからはこの裏技がすべてお見せします。合わせて4つのL・Rボタンは、押す数が多いほどスクロールスピードが速くなります。

ポイント

「ゲーム天国」のキャラ同士決定後のロード中、画面が白くなっている間に1P側か2P側のLまたはRボタンを押し続ける



背景全体が見たくて夜も眠れなかった人もこれでもう大丈夫！　でもちょっと目が回るかも。

裏技募集中！

「裏技ショッピング」では、セガサターンソフト、及びドリームキャストソフトの裏技を募集しています。ハガキに、住所、氏名、年齢、電話番号、取り上げたソフト名、裏技の内容、希望するソフト名（欲しい順番に3本）をわかりやすく書いて、下記の宛先まで送ってください。同じ内容の裏技が多数送られてきた場合は、消印の日付が早いハガキ、解説の優れているハガキを優先させていただきます。採用者には内容のランクによって、謝礼を進呈いたします。

あてさき

〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1　ソフトバンク(株)「ドリームキャストマガジン」編集部「裏技ショッピング」係まで

本誌記事において、すでに紹介されている裏技に関しては採用、掲載はいたしません。応募の際はご注意ください。なお、封書による応募は、ご遠慮ください。



サクラ大戦
帝撃グラフ
TEIGEKI GRAPH in SAKURA WARS
オフィシャルガイドブック
ディスク1、2に盛り込まれたコンテンツとその見どころをメインに、ストーリー進行中のイベント発生条件などをキャラクター別に見やすく紹介。また、ミニゲームの攻略テクニックはもちろん、つい見逃してしまいそうなオマケの部分にもスポットを当て、内容をきめ細かくフォローしているぞ！
ひいきのスタアを主役にできる本！
定価1,000＋税
A5判/80ページ
オールカラー
1月下旬発売予定
サクラ大戦
帝撃グラフ
TEIGEKI GRAPH in SAKURA WARS
オフィシャルガイドブック
© RED 1998 © SEGA ENTERPRISES,LTD.,1996,1998
© RED 1996,1998 イラスト／山口恭史

アミューズメントスポットの新作&稼働中のタイトルを紹介！

Vol.39

アーケード エクスプレス Arcade Express

今週の新作タイトル ファンタジーゾーン（セガ）

SEGA ファンタジーゾーン FANTASY ZONE




レバーがある！



モニタがある!!

●セガ●稼働時期未定
●メダルゲーム
●最大8人同時プレイ可能

1986年の不朽の名作が、13年の時を越えメダルゲームで甦る！　グラフィックやサウンドなど、オリジナルの雰囲気そのままのゲーム性は、ビデオゲームファンも要チェックだぞ!!

名作シューティングゲームがメダルゲームで大復活!!

Let's Play!! 遊び方を覚えよう!!

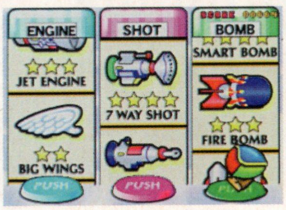
メダルを発射するシューターと画面とが絶妙にシンクロしながら展開する本作。オリジナル版のゲーム性が見事に再現されているぞ!!

1 メダルで前線基地を狙い撃て!!

メダルシューターにメダルを投入したら、右から左に移動する前線基地を狙ってメダルを発射。うまく中央の穴にメダルが入ると、画面上のオパオパも弾を発射し、前線基地が破壊されるとメダルが払い戻されるという凝りよう。力任せではなく、ゆっくりと絞るように撃つのがコツだ。



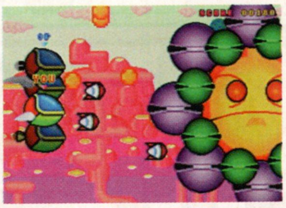

トリガーを引いてメダルを発射！



原作同様アイテムショップも出現。スロットマシンで装備がパワーアップするぞ。

2 4機で協力してボスを倒せ!!

プレイヤーの誰かが画面上すべての前線基地を破壊すると、ボス戦に突入する。光っている前線基地を狙ってタイミングよくメダルを撃ち込もう。ボスを倒すとコインが画面に出現し、ジョイスティックでオパオパを操作してコインを集めるというところも原作通りで、涙を誘う。もちろんBGMも原作通りのアレだ。


全員同時にボス戦に突入。みんなでショットを叩き込め!!



オパオパを操作して散らばるコインを収集。原作に忠実だ。

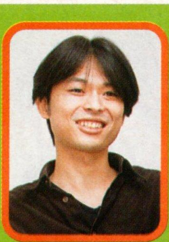
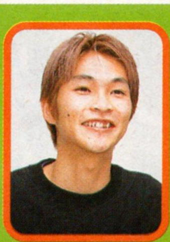
レバーでコインを集めろ！

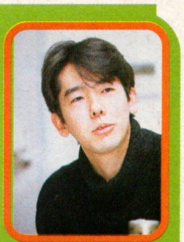


AM6研 スタッフインタビュー

衝撃の復活劇はどのような経緯で果たされたのか。そのあたりを開発スタッフに聞いてみたぞ。メダルゲームファンも必見！

AM6 PRODUCTS



企画担当
東大寺 充
企画担当。ゲーム部分のまとめ役として活躍。代表作は「ロイヤルアスコット2」など。

デザイン担当
瀬沼 崇
筐体デザインのほか、ゲーム自体のアイデアも考案。CGムービーも氏によるもの。

設計担当
嶋田 雄次
メダルシューターを設計。この作品が代表作になってくれれば、との思いを語る熱血マン。

設計担当
村田 進
筐体全般やコスト計算など、とりまとめ役を担当。最近結婚されて幸せいっぱいだとか。

――企画の経緯とコンセプトからお聞きしたいのですが？

東大寺■メダル初心者でも遊べるわかりやすいゲームというコンセプトで、カップルやファミリー層を狙った「ヤッターマン」があったんですが、その路線で引き続きキャラのネタを探していたんです。版権モノはクリアすべき障害が多くて扱いが難しく、じゃあ社内で何かメダルゲームに使えるキャラはないだろうかということで、出てきたのが「ファンタジーゾーン」だったんです。オパオパだったらカワイイし、コインを採ればメダルが出るというわかりやすさもある。瀬沼が、オリジナルやりたさにマークⅢを買ったという思い入れも手伝って（笑）。

――メダルゲームにジョイスティックが付いているのは、非常に珍しいですね。

瀬沼■最初はやっぱりダメだって言われたんですけどね。

村田■とりあえず付けてみて、実際に面白いかどうか試してから決めようということで、結局ウヤムヤのうちに完成させてしまったという（笑）。

瀬沼■普段ゲームをしない人のウケもよかったし、コインを拾うときのエンジン性能の差が出せたのでよかったかなと。

――メダルシューターに関しては？

嶋田■限られた時間と予算の中、どれだけ正確にメダルを飛ばせるものが作れるかという点で苦労しましたが、その分現時点では納得のいくものが作れました。これってコツをつかんじゃうと、ほぼ100％入っちゃうんですよ。昔のゲームって、やればやるほどうまくなる楽しみがあったじゃないですか。だから今回もそういう要素を入れてあげたいなっていう……（「ホントかよぉ」という、周りのスタッフからのツッコミに一同爆笑）。

――全員同時にボス戦という、オリジナル版にはないアレンジが施されてますが。

東大寺■協力プレイの要素も、開発当初から決まってました。周りの人とコミュニケーションが取れるイベントを入れたかったんです。ボスに勝てば全員が儲かって、負ければ全員が損をするという。

――オイルを集めてジャックポットというのもオリジナルフィーチャーですね。

東大寺■普通メダルゲームでのジャックポットは、何かを溜めたり、スゴロクを進めたりすることで発生するんですね。それをオリジナルと同じ面クリアを条件にしてしまうと、7面全部終わるまで発生しない、絶対的な条件になってしまうのでつまらないんですね。だったら、あれだけエンジンがあるんだから、ロケットエンジンをジャックポット用にして、それを打ち上げるためのオイルを集めているってストーリーにしちゃおうと。

――なるほど。ところで、ジャックポット時にムービーが流れますがあれは？

瀬沼■最初は当時のままの映像を流そうかとも思ったんですが、今見るとさすがに古いので、だったら3Dにしたらファンはうれしいんじゃないかなと思いまして。

東大寺■テロップで「お父さん」とか出るんですけど、元を知らない人はまったくわからないという（笑）。それから実は、ジャックポットには普通のとスーパーの2種類があるんですよ。発生条件は秘密ですが、やり込んでもらえれば真のエンディングは必ず見れますよ。

――13年前のゲームをリメイクするには結構勇気が必要だったと思うんですが。

東大寺■そうですね。やっぱりメダルゲームで成り立たないところは変えざるを得ないんですけどね。

瀬沼■グラフィックなどは、今改めて見直してもすごいですよ。いじる必要なんて、まるでない。ただ、見比べてもらえばわかりますけど、キャラの比率は変えてあります。

東大寺■音に関しては、直そうかという意見もあったんですが、やっぱりオリジナルのままがいいだろうと。サウンドもウチの部署で作り直したんですが、あのチープな音を再現するのに苦労したみたいですね（笑）。

瀬沼■完成したとき、なんかそこだけ昔のゲームセンターみたいな感じでいいなぁ、と（笑）。

――オリジナルの製作スタッフからのアドバイスや意見交換はありましたか？

瀬沼■デザインを担当した近藤（正樹：現AM1研所属）さんに、当時の資料を借りました。「面白いゲームができるならぜひ」と、快く協力してくれましたね。

東大寺■企画の石井（洋児：現コンシューマソフト事業部副本部長）さんや、サウンドのHiro師匠らにも、了解を得てます。

――最後にユーザーにメッセージを。

東大寺■女性やカップルの方に遊んでもらいたいですね。このゲームならシューティングの爽快感が味わえて、なおかつ自分がやられることはないですから（笑）。

村田■設計やデザインに関しても、今までにないような感じですので、オリジナルを知らない人でも「カワイイな」と思ってもらえればうれしいです。

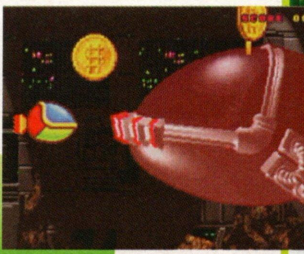
嶋田■ぜひ子供たちにもプレイしてもらいたいですね。大きくなったとき「ゲームセンターのメダルコーナーって楽しかったな」ってイメージが残ってくれたらいいと思います。

瀬沼■メダルって現物を使うじゃないですか。これはビデオゲームじゃ絶対にできないことなので、メダルならではって部分をもっと突き詰めたいと思ってます。

――ありがとうございました。

3 オイルを集めてJACK POTを狙え!!

ステージ中やボス破壊後に出現するオイルを一定数集めれば、見事ジャックポット。権利を獲得したプレイヤーには、オパオパの口(!?)から大量のメダルが吐き出されるぞ。また、ジャックポット中は前線基地の回転が停止。ほかのプレイヤーもメダルを獲得しやすするなるチャンスタイムとなるのだ。



ジャックポット直後に流れるCGムービーとデモシーンは往年のファン必見。パパオパとの涙の戦いが、今甦る!!



パパオパの待つSALFAへ向かうべく、ロケットエンジンオイルを集めろ!



FANTASY ZONE オリジナル版スタッフより

私が『ファンタジーゾーン』をアーケードでリリースしてから13年。移植や続編の話はこれまでもありましたが、今回の話はさすがに驚きました。オパオパをこんなにかわいがってもらえて、うれしいですね。ゲーム内容もオリジナルの楽しさが生きていると感じました。こういう話が出ること自体、『ファンタジーゾーン』を愛してくれていた証拠ですから、安心してまかせられますよ。でも、なんだか自分で続編作りたくなっちゃったな（笑）。



コンシューマソフト事業部
石井洋児副事業部長



オリジナル版から早13年。見比べると、画面比率が違うのがわかるね。

HELLO!! CAPCOM' Vol.74

ハロー!! カプコンダッシュ

船水氏のインタビューの2回目は、NAOMI版の稼働を間近に控えた「パワーストーン」について語ってもらった。そして「ジョジョ」はシステムの再確認。シークレットファイルのプレゼントもあるぞ！

船水氏インタビュー1998～1999 vol.2



取締役兼開発本部副本部長
船水紀孝

——では昨年の続きで、さっそく「パワーストーン」についてを。

船水：普通は、開発ツールで見るとキレイでも、汎用の基板と筐体で見ると見劣りすることが多いんですよ。でも、今回ばかりはJAMMA2の筐体のほうがキレイかも。そのクオリティをなんとかDCでも出したいですね。

——NAOMI版とDC版はほぼ同じ、といわれますが。

船水：いっておきますが、モニターとテレビモニターでは、映像がまったく同じというわけにはいきませんからね(苦笑)。

——弊誌スタッフから難しいという意見も少なくないのですが。

船水：これは、少し思慮不足だったんですけど、絵的に対戦格闘っぽいじゃないですか。だからゲーマーはそれを期待してしまうんではないかと。で、ガードがない、ということで入っていけない人、特に対戦格闘ゲーマーに多いですね。

——そうですね、特にレバーガードの対戦格闘に慣れていると、ガードできないというのはすごく怖いですね。

船水：うん。でも、基本的に必要ないからね。ガードするなら避けろって感じですから。殴りにいくなら物を投げろとか。「90％は既存のものと同じでないとついてこれないんだ」という岡本の理論があるんですけど、「ジョジョ」は中身はいつものカプコンの2D格闘と同じですよね。で、スタンドはV-ISMなんですよ。いろいろできるオリコンの進化系がスタンド。中身は変わってないんですよ。操作系が変わったっていうだけ。で、「パワーストーン」で対戦格闘のフリして、いきなり操作系もやることも違うということになったら戸惑うでしょう？　対戦格闘のセオリーがすべてないから（笑）。

ガードのあるゲームは攻撃とガードの2つを同時に要求しているけど「パワーストーン」は攻撃だけ気にすればいいし、逃げるのはレバーをグリグリやれば、その方向に逃げることができますからね。間口が広いゲームだと思ってるんですけど。逆に今までのシステムに慣れた人には間口を狭くしてしまったというか、ユーザーを選んでしまっているのかな？　好きでゲームをやっている人にウケないと意味がないですよね。僕はとっつきにくいだけだと思っているんです。「パワーストーン」ならではの駆け引きがわかれば、そういう人たちも面白いと思って貰えると思うんですが。

——やはりDCで早く出していただいて、家でやり込みたいゲームですよね。

船水：そうですね。それを一番考えています。最近、家で対戦をする人はあまりいないみたいなので、家で1人でも楽しめる要素をできるだけ入れたんです。で、腕を試したいと思ったらゲーセンに行ってくれたらいいかなって。

——続編もなるべく早く出て、このシステムが定着していくといいと思いますが。

船水：それもありますけど、開発中に引っかかっていた部分の調整を繰り返してどうにか形にできたんですが、どうしても直せなかった部分があるので、そういう意味でもなるべく早く2を作ろうかという話もあるんですよ。

——ありがとうございました。

次回は気になる今年のカプコンの展望と「バイオハザード　コード：ベロニカ」についてを掲載予定だ。

シェーキー秋友の怪物夜話　第三夜：愛と恐怖（吸血鬼3）



突然だが、あなたには大切な人がいるだろうか？　その人のためなら死ねる、あるいはどんな苦労を忍んででも生きていけると、ためらわずにいうことができる相手がいるだろうか？　できれば、恋人か配偶者がいい。熱烈な相思相愛で、いつまでも一緒に、幸せに暮らそうと誓い合った仲なら理想的だ。

その、命よりも大切な人が、不意にあなた1人を残してこの世を去ったとしよう。あなたの腕の中で最期を迎え、ついには冷たくなってしまった遺体を、あなた自身の手で葬ったとしよう。

当然、あなたは悲嘆にくれる。あの人のいない世界など生きる価値がないと、自らの命を絶とうとも考える。だが自殺者は罪人だから、地獄に送られてしまう。一方、自然死を遂げた最愛の人は、天国にいるはずだ。慌てて後を追えば、それこそ永劫の別れとなる。天上での再会を待って、この苦しみに耐えるしかないのだ。しかし、あなたの心の片隅には、動かしがたい不安が残る。本当に天上で、あの人と再び結ばれるのだろうか？

ところがそんなある日、最愛の人が死の淵から蘇った、と、思ってもらいたい。つかみ所のない亡霊などではなく、確かに血肉を備えた現実の存在で、自分の足で歩き、自分の口から言葉を発する。しかし、その人はもはや尋常の者ではない。かつて生き生きと薔薇色に輝いていた頬は、どんよりと重苦しい土気色をしている。かぐわしかった体は、鼻をつく強い腐敗臭を放っている。それでもその人は、以前と同じように熱烈な瞳であなたを見つめ、あなたが何度も接吻した唇を開いて、こういう。

「ああ、会いたかった、愛しい人。さあ、私を抱きしめて、キスをして！」

さて、質問である。人ならぬ存在になって蘇った、最愛の人のこの言葉に、あなたはどう答えるだろう。拒む？　だが、いくら人外の身とはいえ、あなたを慕って現世に戻ってきた恋人を、ためらわずにはねつけることが、できるだろうか？　受け入れる？　しかし、いま目の前にいる相手は、本当にあなたが愛した人なのだろうか？　その人の肉体を奪って地上に現れた、狡猾な魔物なのではないだろうか？

この問いに即座に答えられる者は、どこにもいないだろう。愛が深ければ深いほど、苦しみが、そして恐怖が増す。愛と恐怖の両面感情だ。さながら、障害のある愛がより強く燃えるように。吸血鬼という怪物が、このように隆盛を極める原因の核心が、この点にある。

NAOMI版「パワーストーン」、1日だけの無料体験キャンペーン開催決定！
詳細は今号の6ページ（LANDMARK）を見よう！

ジョジョの奇妙な冒険

今回は対戦のワンポイントアドバイス

承太郎同士の闘いで、どちらか一方がスタープラチナ・ザ・ワールドを発動させているときに、もう一方もスタープラチナ・ザ・ワールドのコマンドを入力させたらどうなると思う？　今後はこんな小ネタを、いろいろと紹介していく予定だ。

●カプコン●稼働中●対戦格闘●CP-システムIII

基本的なシステムは対戦で最重要要素となるぞ!!

今回は、基本システムのなかでも使用頻度が高く、プレイする上で重要な要素を改めて紹介していこう。巷の対戦なんかを見ていると、まだまだそういった要素を使いこなせていない人が多いようだ。そんななかでも、ちゃんと理解して使っている人は連勝を重ねている。このことからも、基本がどれだけ重要かがわかるだろう。今回みんなに覚えてほしいのは、受け身、アドバンシングガード、ガードキャンセル、回り込みの4点。それではいってみよう!!

「ジョジョの奇妙な冒険」シークレットファイルをプレゼント!!



3名様

なかなか手に入れにくい「JOJO」のシークレットファイルを、抽選で3名様にプレゼントしちゃうぞ!!　欲しい人は、下のあて先までハガキを送ってね!!

〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク（株）　ドリームキャストマガジン編集部内ハロカプダッシュ「ジョジョシークレットファイル」係

受け身

ぶっとび中に㊙+㊙

これは、相手の攻撃で浮かされた場合に、空中や地上で体勢を整えることができるというもの。受け身をとることによってダウンや空中コンボなどを回避できるが、後者の場合は状況によって余計に攻撃を受けてしまうこともある。それを逃れるためには、レバーも一緒に入力して、受け身をとる方向を変えることも必要だ。特に、画面端に追い詰められているときには、相手の背後に逃げるような受け身をとるといいだろう。だが、これも善し悪しで、受け身をとったがためにつながってしまう攻撃もあるため、ダウンしたほうがいいような状況もある。どちらがいいとは一概にいえないため、対戦の流れのなかで自分の受けた攻撃を学習しつつ、受け身を使う状況を見極めてほしい。ちなみに、必殺技によっては受け身がとれないものもある。

空中受け身



落下が始まるころから、空中での受け身がとれる。ふわっと浮く感じで体勢を整える。

地上受け身



地面につくギリギリのところで入力すると、地面を転がるように受け身をとる。

アドバンシングガード

攻撃をガード中に攻+攻+攻

アドバンシングガードとは、攻撃をガードしたのち、相手を弾くように突き放す行為。相手のラッシュのような激しい攻撃に押されるばかりではなく、こういったアドバンシングガードを使って相手を離し、そこから反撃のチャンスを見出すことも必要だ。入力はガードと同時というわけではなく、ガードモーションが解けていなければかなり長い時間受けつけてくれる。ただし、単発で出しても結局その後の隙に攻撃を受けてしまうこともあるので、ある程度は連打をして、連続で出すことも必要だろう。



アドバンシングガードで、相手のラッシュから逃れることもできる。弾いた状態で相手の勢いが止まっていないところに必殺技を入れるのも手だろう。

ガードキャンセル

ガード直後に⬇↘➡+攻

ガード後に相手を突き放すのがアドバンシングガードなら、ガードから反撃に出るのがガードキャンセルだ。攻撃を受け止めた上で反撃に出るので、相手も安易に攻め込むことはできなくなるはず。ただし、万能というわけではなく、出したところを潰されることもあるので注意してほしい。少なくとも、相手のラッシュの締めや単発攻撃に関しては、絶大な効力を発揮するはずだ。このガードキャンセルが決まれば、今まで相手に持っていかれていたペースを、自分の方に流れを引き込むことができるだろう。



アドバンシングガードよりも入力を受けつけてくれる時間は短いが、それでも反撃に転じるのには使えるガードキャンセル。状況をみて積極的に使おう。

回り込み

スタンドオフ状態で攻+攻+攻

相手の背後に回り込むための手段としてだけではなく、無敵時間を利用した移動手段としても使うことができる。相手の飛び道具に合わせて入力すれば、それをすり抜けて攻撃に出ることも可能だし、遠隔操作をしている相手にはスタンドの攻撃を回避しつつ、本体に近づくこともできる。回り込み中は、投げられ判定こそ残っているものの、全身無敵であることは有利な要素。いつ飛び出してくるかわからない攻撃を前に普通に近づくよりは、回り込みを使うことで少しでも安全に近づくことが可能だ。



スタンドオフの状態でのみ使える回り込みは、無敵状態を利用した移動手段として重宝するに違いない。ジョセフの前転は下段に判定が残っているのが難。

ハロカプダッシュへのお便りのあて先は　〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 ソフトバンク（株）
ドリームキャストマガジン編集部内「ハロカプダッシュ」各コーナー係

It's more Powerful!!
SEGA AM R&D DEPT.#3 OFFICIAL CORNER

セガAM3研 Rush²!!

「マジカル・トロッコ・アドベンチャー」のリリースを記念し、今回はAM3研プロデューサーの熊谷さんに直撃インタビュー。果たしてどんな話が飛び出すか!?

Magical Truck Adventure マジカル・トロッコ・アドベンチャー™

PRODUCER INTERVIEW

●セガ（AM3研）●稼働中●体感アクション
●2人同時プレイ可能●MODEL3基板



セガAM3研
熊谷美恵 MIE KUMAGAI

「レイルチェイス」シリーズ、「ロスト・ワールド」等の大型筐体ゲームのほか、一方で「デカスリート」、「ウィンターヒート」等のスポーツゲームもプロデュースする名プロデューサー。特にエンターテイメント性の強い「協力型体感ゲーム」ではセガでも右に出る者はいない。「1人でじっくりと」よりも「みんなでワイワイ」という明確なコンセプトが今回の「マジカル～」を生んだ。

二人三脚とか餅つきみたいな、そんな感覚のゲームを目指しました

―同じトロッコモノでも、これまでの「レイルチェイス」シリーズとはガラリと変わっていますが、まずはそのへんの理由を教えてください。

熊谷　企画の当初は、もともと「レイルチェイス2」ですとか、「ロスト・ワールド」とか、メインのスタッフが同じということもあって、かなりざっくばらんな企画会議から始まったんです。それで、そのスタッフたちと次は何をやろうかって話をしてた時に、これまで銃で人を撃ったり、恐竜を撃ったりといったゲームが続いたので、今度はもう撃ちたくないねという話が出まして。そこでちょっと視点を変えて、同じトロッコでも、“漕いで進んで、汗をかいてもらう”ようなゲームにしようということになったんです。

―世界観も「レイルチェイス」シリーズとはガラリと変わってますね。

熊谷　そうですね。当初からやはりファンタジックというよりも、もともとの発想の原点が、「レイルチェイス」を作る時にも参考にしていた、『小さな恋のメロディ』っていう映画ありますよね。その一番最後のシーンで、11～2歳の少年少女が、手漕ぎのトロッコで駆け落ちするシーンがあるんですよ。そのシーンが印象に残ってまして、そのイメージを広げていこうと思ったんです。それで、実際にキャラクターも11～2歳くらいの、初々しくって、何かに一生懸命な、そういう主人公を設定しました。で、それに見合った柔らかいタッチの世界観にしようということで、詰めていったという感じですね。

―ステージもいろんなものがあって見ていても楽しいですよね。

熊谷　ステージに関しては、スタッフみんながこだわりを持った人ばかりなので、本当にいろんな意見が出て、絞り込みが大変でしたね（笑）。例えば世界観でも、海があるんだったらじゃあ今度は恐竜時代だよ、未来だよ、とか。未来だったらちょっと殺伐としてサイバーチックなものではなくて、昔みんなが落書きしてたような、小学校の時に想像してた未来みたいなものを具現化したほうがいいんじゃない？とか。ほかにも、ステージ案はたくさんあったんですけど、オリジナリティのあるような面構成にしたいということで考えた結果、今の構成になりました。

―企画がスタートしてから、開発のほうは順調に？

熊谷　今回は本当に順調でした。今までにないっていうくらい（笑）。それでもやはり筐体の苦労が一番多くて、最終的にもまだ少しやり残したところがあるかな、という部分もあるんですけれど。当初は今とは違うシステムを使ったりとか、ギミックを使ったりして、レバーの重さですとか感触のところでかなり苦労しましたね。それでも、ここまでたどり着けたのは筐体を設計したスタッフの力だと思います。本当は本物のトロッコらしく、向かい合ってプレイするキャビネットも考えていたんですけど、筐体の大きさ等の理由から実現はしなかったんです。

―漕ぐという部分以外にも、足元にペダルがあるんですけれど、あれも最初からあったんですか？

熊谷　そうです。一番最初から。やはり漕ぐだけですと疲れるだけでゲームになりにくいというのがありまし

SPECIAL REPORT!

セガAM1研、3研、12研共同企画 プレス対抗

「シューティングトライアスロン」でドリマガは総合3位に！

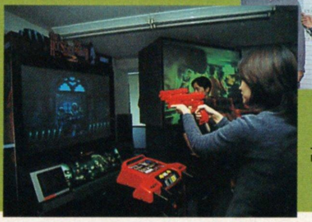
去る12月21日、セガにて、「ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2」（1研）、「L.A.マシンガンズ」（3研）、「スター・ウォーズ・トリロジー・アーケード」（12研）の新作シューティングゲーム3タイトルを使ってのプレス対抗戦が行われた。これは、各チーム2人組で、それぞれのゲームのスコアを競うというもの。我々ドリマガチームは、「スター・ウォーズ～」で第1位のスコアを記録したものの、「L.A.～」では最下位という荒れっぷりで、結局総合ポイントで3位という結果になった。



怪しい司会者も現れ、大会はなごやかな雰囲気の中で進められた。



「スター・ウォーズ」の貯金のおかげで総合3位に。



3タイトルとも高得点の『ゲーメスト』。あっさり優勝！

て。シチュエーション的にも冒険活劇を作りたいというようなイメージがありましたから、幾多の苦難を何かで乗り越えなくちゃいけないということで、やっぱり障害物を乗り越えるには別のインターフェイスが必要だと考えてペダルを採用しました。

— ゲームの難易度調整は、結構難しかったんじゃないですか？

熊谷　そうですね。今までに例がないタイプのゲームなので、かなり神経を使いました。やはり操作系が特殊なので、最初は、誰にでもわかるようにゲームの遊び方を説明するステージに徹して。それから、2ステージ目は、そうした親切なモードはないけれど、ある程度ゲームの内容を理解して遊んでもらうステージ。最後の3ステージ目は本気モードということで、そういった難易度に設定しました。最後のステージは、ちょっと難しくなりすぎましたかね（笑）。

— プレイのコツはありますか？

熊谷　当然プレイヤーの方々って、自分で意識されてないうちにやっぱり一生懸命漕いでしまうと思うんですよ。ところが一生懸命漕ぐというのは自分の首をしめてるのと同じで、どんどんタイミングもシビアになってくるんですよ。場合によってはゆるめればいい、というのがわかってくると3面目も実は楽にクリアすることができると思いますよ。ですから、秘訣は力の抜きどころと、漕がなきゃいけないところというのを画面の中から自分でつかむことですね。

— プレイ後の相性度も恒例ですね。

熊谷　1人でも遊んでいただけるようには作りましたが、やっぱり2人で協力して遊んだほうが断然盛り上がりますからね。相性度は「ロスト・ワールド」の時に、カップルの方や、ファミリー層の評判が良かったので採用しました。それと今回こそ協力しないと先へ進めませんから、まさに本当の相性度になりますね（笑）。

— 最後に、「マジカル～」もそうですけど、熊谷さんプロデュース作品って協力型のゲームが多いですよね？ やはりすべてのコンセプトはそこにあるんでしょうか？

熊谷　開発部の中でも各自得手不得手のジャンルがある思うんですが、特に私が好きなのは協力して遊んだり、みんなでワイワイ楽しむタイプなんです。協力型はすごく奥の深いテーマで、ガンゲームなどこれまでいくつか手がけましたが、協力といっても間接的な協力に過ぎなかったんですよ。そういう意味で、今回は本当に"二人三脚"や"餅つき"とか、そういう感覚のゲームが作れないか、というところから始まったんです。2人のコンビネーションが合わないと物事が達成できないという。それはコンセプトとして非常に面白いと思いますし、これからも突き詰めていきたいですね。

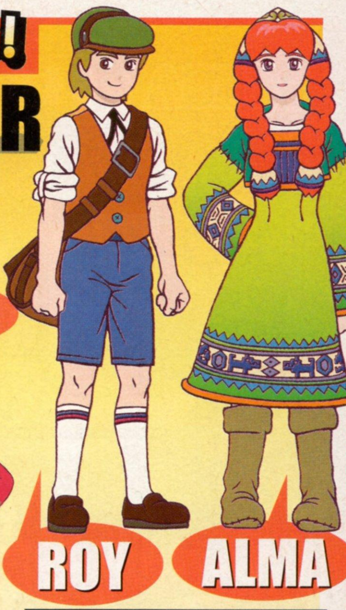
— どうもありがとうございました。

（1998/12/21　セガにて収録）

Magical Truck Adventure CHECK! CHARACTER

懐かしいアニメチックなキャラクターも本作の魅力の1つ。キャラクターの個性も強過ぎず弱過ぎず、世界観の構築に一役かっている。3D化されてもほとんど違和感がないのもいい感じ。このキャラを使った絵本とかがあるといいかも。







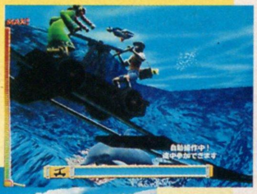
絵に描いたようなワル顔のマローとモミー。この2人がロイとアルマから「謎の石」を奪い取るところから物語が始まる。そして、3ステージをクリアすると、結果に応じたマルチエンディングが用意される。

Magical Truck Adventure CHECK! STAGE

山あり谷あり水中ありと、実にバラエティ豊かなステージの数々。ステージの長さも長過ぎず短か過ぎずで、全ステージクリアに要する時間は3分程度だ。「謎の石」を取り返せたか否かで進路が変わるので、様々なルートを楽しむことができる。



ロイの住む町



南の海



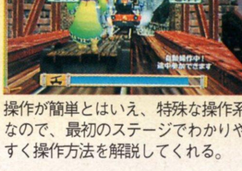
恐竜世界



サファリ

Magical Truck Adventure CHECK! CABINET

特徴と言えばやはりキャビネットは外せない。ニョキッと突き出ているのはトロッコを漕ぐレバー。それを上下に漕いで進み、足元のアクションペダルで障害物をかわしていく。操作は簡単なので誰にでもプレイできる点はうれしい。ぜひ2人で協力プレイを楽しもう！



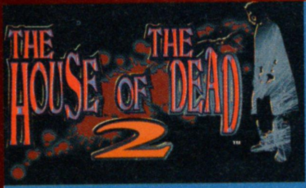
操作が簡単とはいえ、特殊な操作系なので、最初のステージでわかりやすく操作方法を解説してくれる。



SEGA AM R&D DEPT. #1 OFFICIAL CORNER

AM1研 Dynamite

今回は、全ステージ中もっとも分岐の多いセカンドチャプターの後半を紹介していこう。



ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2

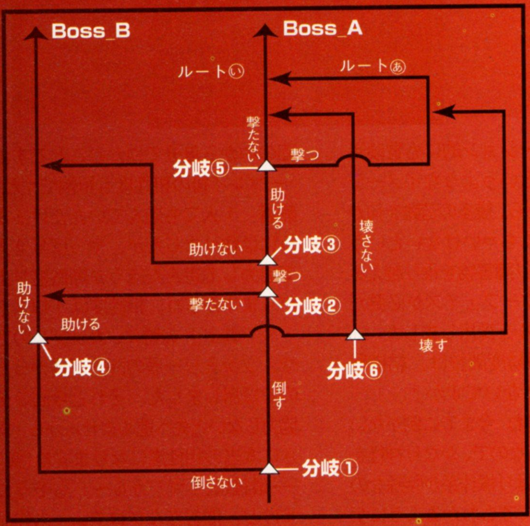
稼ぎ要素も見つかり、全面クリアに飽きたらずスコア稼ぎに燃えている人も多いと思われるが、ひととおりの攻略が終了したら、稼ぎ攻略も掲載予定。お楽しみに。

●セガ●好評稼働中●ガンシューティング●アーケードゲーム●2人同時プレイ可能●NAOMI基板

ボスへの2大ルートをチェック!

前回紹介したように、このチャプターのボスは2タイプ存在する。分岐の多いステージだが、最終的にはこの2タイプのボスのところに向かって進んでいく。Boss_Aへのルートは、道中の制限が多い分、ボスが多少楽になり、反対にBoss_Bへのルートは、道中の制約が緩い分、ボスの難易度がやや高くなっている。だが、次のチャプターにも進行ルートが引き継がれることを忘れないように。

Second Chapter 分岐チャート



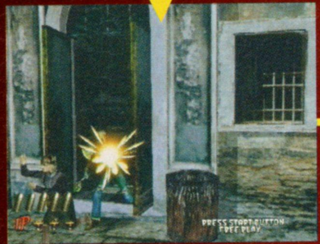
分岐条件

①車の上のゾンビを倒す→②へ/倒さない→④へ ②落ちている鍵を撃つ→③へ/撃たない→Boss_Bへ ③子供を助ける→⑤へ/助けない→Boss_Bへ ④オリの中の女性を助ける→⑥へ/助けない→Boss_Bへ ⑤扉の鍵を撃つ→ルート㋐へ/撃たない→ルート㋑へ ⑥棚を壊す→ルート㋐へ/壊さない→ルート㋑へ

分岐④→Boss_B

分岐④で女性を救出しないと、この先はもうBoss_Bへとまっすぐ進む道しかない。道中でライフがゲットできるが……。









Boss_Bへ

分岐②→Boss_B



時計塔の中では、歯車に紛れてぽとぽと落ちてくるモグラが怖い。

倒れている男性のそばに落ちている鍵を撃たない場合、進路は左になり、時計塔の中を進んでそのまま右の分岐④からのルートへと合流することになる。ジョニーに襲われる男性、時計塔の出口でゾンビに襲われる女性、オノゾンビに背後から襲われる女性（助けるとライフをくれる）の4人を救出できるので、クリアすればとりあえずボーナスライフはゲットできる。時計塔の外に出てから、水路に水生ゾンビに引き込まれたあと、水生ゾンビの猛攻を耐えしのぐことができればあとはそれほど厳しいルートではない。リロードに注意。

分岐③→Boss_B



分岐後すぐにゾンビに襲われる姉弟に遭遇し、緊迫した状況に。だが……。

右から飛び出してくる男の子を助けられない場合のルート。左の家の中に侵入したあと、女の子、男の子を救出することが可能だが、それ以降はそのままボス戦に突入してしまうため、クリアしてもボーナスライフがもらえないもっともきついルートだ。途中ランディ×2回、ナイフゾンビ×1回、マックス×1回とまるでファーストチャプターの復習とでもいわんばかりの敵構成。先に進むこと自体はそれほど難易度が高いわけではないが、ライフのことを考えるとあまり利口とはいえないルート選択だ。

分岐③→分岐⑤→Boss_A

ファットゾンビに追われて家から飛び出してきた男の子を助ける（この分岐③さえのりきれば、必ずBoss_Aに進むことができる）と、男の子の親を助けるべく家の中に入る。そこで、扉についている鍵を撃って壊すか否かが分岐⑤になっている。壊すと（ルート(あ)）扉が開くと同時に左に男性、後ろからゾンビがやや右にずれて追いかけてくる（この時慌てて連射してしまうと、男性を誤射してしまいがちなので注意）。その後は階段を降りたところで男性、水路そばで男性（助けるとライフをくれる）を救出するとBoss_A戦へ突入。鍵を壊さなかった場合（ルート(い)）は、男性を見殺しにして右側の部屋へ侵入し、水路脇の家に閉じ込められている女性（ライフをくれる）と、その先でジョニーに襲われる男性の2人を救出。全員救出できればギリギリボーナスライフをゲットできるルートだ。

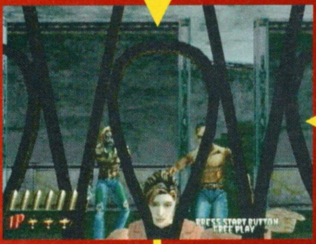












分岐④→分岐⑥→Boss_A

オリに閉じ込められている女性の背後から来るゾンビ2体を撃破すると進めるルートだが、いずれも敵の数が多く難易度は高め。次の分岐までにファットゾンビ×1、ホフクゾンビ×3、ゾンビ×3、マックス×1、ランディ×2と倒さねばならない。その後、道をふさいでいる棚を破壊するかどうかが分かれ目になっており、棚を壊さない場合は分岐⑤の鍵を壊さないルート(あ)へ、棚を壊した場合は分岐⑤の鍵を壊した先のルート(い)へと合流する。いずれにしろ、救出すればライフをくれる人たちがいるうえ、人数も足りているためライフボーナスも狙えるが、分岐⑤を通過するルートよりは厳しい道のりだ。とくに棚を壊さないルートは浸水しているスポット処理の部屋の視界が悪く、戦いにくい。ホフクゾンビは4匹、ピラニアは3匹水中から飛び出してくるので撃ち漏らさないように。













Boss_Aへ！

2nd Chapter Boss HIEROPHANT ハイエロファント　動きのパターンを読め！

Boss_A

AとBでは出現方法と戦う場所が異なる。Aは橋を壊しながら現れ、主に橋の上で戦うが、水路に落ちることもある。







Boss_B

かたやBは、Aが出現する橋の下あたりで水しぶきとともに登場。戦いの舞台はそのまま変わらないところがポイントとなっている。

Boss_A

弱点は胴体中央部の赤い心臓のような場所。胸部が展開している時のみダメージがあるので、連射しても連続ダメージはない。接近→槍での攻撃のあと、橋の下に降り、左右交互にピラニアを飛ばしてくる。そのあとは橋の左右から飛び上がって降下し、槍で攻撃してくる。



飛び上がって落ちてくるところに狙いを定めて連射だ。

Boss_B

弱点は同じ。ただ、Aと違い、攻撃の変化に合わせてボスが移動しないため、その変化がわかりづらいので、注意して違いを見分けよう。特にピラニア攻撃の始まりがわかりにくいうえ、ピラニアの数も多めになっている。左右にうまく銃を振りながら的確に狙っていきたい。



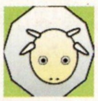
リロードのタイミングも考えながら戦っていこう。

Aries おひつじ座 3/21~4/20

金運 緊急で必要になるかも。 健康運 虫歯は大丈夫?
愛情運 モヤモヤした気持ちを。 仕事運 今は地盤固め!

アドバイス ★★★☆☆ 光沢のある茶色、むずかしい書類、急がないことがあなたに幸運をもたらします。


男の子 家庭内に問題が起きている人はもう一波乱あるかも。知らぬふりはあなたのせいになるので、必ず参加しよう。


女の子 どことなくワンテンポずれているようです。いつもより時間のゆとりを持って出かけること。帰りも早めにね。

Taurus おうし座 4/21~5/21

金運 運が良ければ倍額に! 健康運 風邪に注意!
愛情運 かみ合いません。 仕事運 飛び込みがありそう。

アドバイス ★☆☆☆☆ 紫色、手芸、静かにしていることを心がけましょう。シアワセはすぐそこに!

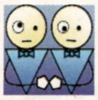

男の子 あまり簡単に人を信じるとあなたが傷つくだけですよ。特に出会って間もない女性には要注意。ナンパは禁止ね。


女の子 たった一言で長い時間をかけて築いてきたものが崩壊してしまう危険あり。まあいいや、なんて思わないで!

Gemini ふたご座 5/22~6/21

金運 一発勝負は強い。 健康運 体力低下はホント。
愛情運 友達としてなら……。 仕事運 うまく調整して。

アドバイス ★★☆☆☆ 紺色、予定以外の外出、丸いものに注目して! ひょんなところに幸運が……。


男の子 あなたのちょっとしたミスから大失敗が引き起こされる可能性大。この頃ちょっとボーっとしていませんか?


女の子 納得がいかない結果に終わってしまうかも。これを教訓として同じ間違いを繰り返さないよう心がけましょう。

Cancer かに座 6/22~7/22

金運 上昇中!! 健康運 打撲、捻挫に注意!
愛情運 いい感じ。 仕事運 うまく乗り切れます。

アドバイス ★★★★★ 淡いピンク色、宝石類、大きめの布袋を持ってみることが幸運のカギとなります!


男の子 仕事や勉強でライバルを持つことはお互いに力を高めていくことにつながります。これは男女間でも同じです。


女の子 早くも春を運ぶ風があなたにも吹いてきました。がんばって日々を過ごすあなたが周りも元気にできるのです!

Leo しし座 7/23~8/22

金運 貯める気持ちがなきゃ。 健康運 身体が硬いですよ。
愛情運 恋人より友達?! 仕事運 机の上を整理する。

アドバイス ★★★★☆ 緑系の色、煉瓦の建物、金のアクセサリーの3つがあなたに幸運をもたらします。


男の子 就職を考えている人にはまたとないチャンスがやってきそう。ただ選ぶ、選ばないはあなた次第。どうします?


女の子 運気が停滞ぎみ。忙しい時にできなかったことを今、片付けちゃいましょう。部屋の隅から何か出てきますよ。

Virgo おとめ座 8/23~9/23

金運 臨時収入アリ!? 健康運 気持ちは大丈夫。
愛情運 ライバル出現。 仕事運 商談はなかなか厳しいかも。

アドバイス ★★★☆☆ 白、革靴、最後まで丁寧に仕上げることが今週のあなたのラッキーポイントです。


男の子 他の人の力が必要なら新しい場所で探したほうがいいでしょう。新たな場所に行くことであなた自身にも変化が。


女の子 突然幸せの絶頂へ。何だかよくわからないまま幸せな時間が過ぎていきます。冷静になれば、思うがままです。



はこざきまま

はこざきままの Weekly Dream Castrology ドリーム・キャストロジー

～今週の星占い～

1/22～1/28

今年の冬は本当に寒いですね。私は風邪を引いて、ちょっと辛い年明けとなってしまいました。それはともかく、早く治して元気にならなくちゃね。がんばろうっと。

イラストの見方 ■…絶好調! ■…ふつう ■…今ひとつ

今週のラッキーさん



じのちゃんファン、藤尾藍子さんのリクエスト。

今週は1月14日発売の「戦国TURB」よりじのちゃん。人気に甘んじてはいけません。世界征服を狙うなら口コミでどんどんゲームを伝えなきゃ。地道な活動が明日の支えに!

Libra てんびん座 9/24~10/23

金運 徐々に回復します。 健康運 無理するとぶり返す。
愛情運 友達と騒ぎましょう。 仕事運 辛くなり始めます。

アドバイス ★★★☆☆ 濃いオレンジ色、ココアを大事にして、嫌なことはしっかりと断りましょう。


男の子 現実を目の当たりにしてかなり落ち込んでいるのでは? でもあなただけじゃないということを忘れないでね。


女の子 お互いの気持ちが一気に深まっていくみたい。今は焦らず恋を楽しんでください。デートはできるだけ屋外で。

Scorpio さそり座 10/24~11/22

金運 貯金が減っていくっ! 健康運 筋肉痛かも。
愛情運 喧嘩は深刻に! 仕事運 流れに乗ります。

アドバイス ★★☆☆☆ 黒色、お香を大事にしてみてください。それと、決して噂話はしないこと。


男の子 キリのいいところで終わりにしましょう。今のまま続けてもあまり収穫はないとあなたにもわかっているはず。


女の子 辛い時に限ってあなたの側には相性の悪い人ばかり。窓を開けて空気の入れ換えとともに運気も入れ換えて!

Sagittarius いて座 11/23~12/21

金運 あまり期待しないで。 健康運 いつもどおり!
愛情運 言葉より態度で。 仕事運 難しい局面に。

アドバイス ★★★☆☆ まずは緋色、缶コーヒーに注目。あとはひとまとめにしておくことが大切!!


男の子 勉強に身が入り、ひと息できる時です。また研究成果などを一度まとめて、人の意見を聞くといいでしょう。


女の子 心ではわかっていても、つい酷いことを言ってしまう……。いいお友達なのだからもっと大切にしてあげてね。

Capricorn やぎ座 12/22~1/20

金運 使う暇がないから。 健康運 ヤマは越えたでしょう。
愛情運 寂しくなりました。 仕事運 努力が必要です!

アドバイス ★★☆☆☆ 黄色、ホワイトボード、他人の力をあてにしないことが何よりの幸運のカギ!?


男の子 常識的に考えればあなたのしたことは正しいことでしょう。でもあなたの心には何かがひっかかったまま……。


女の子 無理をすればしわ寄せがどこかにやってきて、ごまかすために嘘をつく。そろそろこの鎖を断ち切りましょう。

Aquarius みずがめ座 1/21~2/18

金運 貯まっていく喜びを。 健康運 1枚多めに着て。
愛情運 サヨナラは言わないで……。 仕事運 着実に!

アドバイス ★★★☆☆ 青系の色、マフラー、上から下に移動することを心がければ幸せになれるはず!?


男の子 いい状態のまま、運気が安定したようですね。あなたのペースで生活すればしばらくは調子がいいでしょう。


女の子 使わなくていい体力を使って、肝心な時にふんばりがきかなくなりそう。相手のペースに惑わされないで。

Pisces うお座 2/19~3/20

金運 多くも少なくもなく。 健康運 まあまあ。
愛情運 ちょっと進展あり? 仕事運 連絡ミスが……。

アドバイス ★★★☆☆ ピンク色、キーボード、余分なことを考えないほうがあなたをいい方向に導きます。


男の子 やりたいことにどんどん向かっていくいい時期です。できる、できないはさて置き、夢を持つことが大事。


女の子 スランプを感じている人は肝心なものが欠けているせい。それがわかれば調子が戻ります。早く思い出して!

このコーナーでは今週のラッキーさんで占ってほしい人を募集中。占う相手はゲームのキャラクターからメーカーの方、どんな方でもかまいません。あて先は、〒103-8501 ソフトバンク㈱ドリームキャストマガジン編集部「はこざきままのドリーム・キャストロジー」係まで。

Special Present For Readers From DreamcastMagazine

ドリームキャストマガジン 読者プレゼント

■応募のきまり■

アンケートにお答えいただいた方に抽選で以下の賞品をプレゼントします。本誌添付のハガキに、アンケートの答えと、氏名、生年月日、住所、電話番号、希望の賞品番号と賞品名（ゲームソフトの場合はタイトル）を書いて応募してください。記入が不十分なものは無効になります。締め切りは2月5日（当日消印有効）発表は本誌'99年Vol.7号誌上で行います。※賞品によっては発送に時間がかかりますが、発表から２カ月後も未着の場合は編集部にご連絡ください。（TEL 03-5642-8185）

① ドリームキャスト対応ソフト

20名



あなたが希望するソフトを１本プレゼントします。ただし、対象となるソフトは'99年２月５日までに発売されたドリームキャストソフトに限らせていただきます。上記に該当しない賞品名を記入の場合は無効とします。※ご希望のタイトルが入手不可能な場合は、編集部よりあらためて別の希望をうかがいます。ご了承ください。

② SNK1999年 壁掛けカレンダー

非売品／提供：SNK

3名



SNKの人気キャラクターが勢ぞろい！オシャレなデザインもいいよね。

③「カプコンジェネレーションズ」サイン入りソフト＋年賀はがきセット

非売品／提供：カプコン



なんとカプコン三並達也部長サイン入り！ のソフトに年賀はがきをセットにしてプレゼント。

④「アイドル雀士スーチーパイ めちゃ限定版〜発売5周年(得)パッケージ」告知ポスター

非売品／提供：ジャレコ

5名



店頭告知用に作られたポスターをプレゼント。"めちゃ限定"ソフトはちゃんと買えたかな？

注：雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選した方は本号の他の懸賞に当選できない場合があります。

S T A F F

編集長 近藤 裕／**副編集長** 西村 亨 石坂英作／**デスク** 福田知恵子／**編集** 三枝昭太 永田洋子 長谷 守 本郷正弘 岸田准一 梅田浩二 黒谷慶大 砂金雅彦 窪田智子 是枝慶子 関 則義 松本真弓 遠藤恭子／**編集協力** ターニングポインツ（稲元徹也 渡辺智子）マーマーズグループ（伴 勝 山本浩司） くまくま団（岩片 翼 酒井裕晶） オーパーツ／**アシスタント** 吉岡要也 上野俊一 藤林豊典 田代泰之 伊藤政明 金原有紀／**ライター** 佐々木功一 青山ようこ 梶原 智 岡崎栄子 小菅 誠 籏野彰彦 石田丈継 上田裕生 作山哲広 まさ 政綱大介 杉本穣司 鈴木敦子 森 聖一郎 柴山道久 篠田 聡 飯田REI 工藤 剛 種村美和子 元澤利明 金子光晴 松崎雄一郎 佐藤範英 倉橋和也 宍戸晃男 大地 将 衣川真由美 本澤 徹 山口和則 福永 寿 鈴木鋼一 坂井 肇 徳弘径 出口裕子 大友 順 川口はじめ 小林 仁 平澤寿康 大藤祐規子／**レイアウト** 村田雅英（Stone Age） 渡辺 緑 中沢 学 黒川修二 加藤勇二 塩住太郎 湯川安芸子 篠原亜希 スタジオ・ビー・フォー（藤瀬典夫 藤澤久美子） 金井真由美 吉田正人 大橋広史 木下友秀 ヴァック・クリエイティヴ 嵩西義明 スタジオ・キャップ エイティ 荻原デザイン事務所 北山貴代 くまくま団（二階堂龍史）／**フォトグラフ** 鬼頭栄次 大屋哲男 大金 彰 小林 伸 佐々塚啓介 田中修一 井手宏幸 郡川正次 荒井英一 津留英一 相川経雄 松永和章 遠藤 勝 スタック 守屋貴章／**イラスト** 八重樫彩蔵 小島伸行 吉村勇子 中村久男／**DTP** ローヤル企画／**校正** フィールドアップ／**広告営業** 湯浅 淳 辻順一 青木香織／**広告進行** 坂田和香子／**販売営業** 平山明徳／**印刷** 凸版印刷株式会社

●ドリームキャストマガジン編集部では、本誌で執筆してくれるライターを募集しています。コンピュータゲームのみならず、エンターティンメントの幅広い分野に精通している方は特に歓迎します。ゲームの紹介原稿（形式は自由）と履歴書を編集部「ライター募集係」にお送りください（東京近郊にお住まいで、編集部に通える方に限ります）。採用の場合は編集部よりご連絡します。１カ月たって連絡がない場合は、不採用とご了解ください。

1月1日号のプレゼント当選者

①ドリームキャスト対応ソフト（20名）東京都／大賀武士、神奈川県／三園英輔、奈良県／大橋隆也、石川県／内村健亮、新潟県／高橋章弘、長野県／前原充子、鹿児島県／今岡輝靖、茨城県／岡野怜治、大阪府／島原みちる、岡山県／竹山昇一郎、宮城県／高岡圭司、福井県／木之原充、兵庫県／佐々木恵美、京都府／松原良一、東京都／田中龍一、埼玉県／井澤和康、静岡県／大島佐喜子、岐阜県／寺島晴明、愛知県／梅本一良、北海道／鈴木健也**②「ドリームキャスト'99カレンダー」（５名）**鹿児島県／赤星照、静岡県／鈴木真三、東京都／木村康彦、福岡県／角秀喜、神奈川県／鈴木志保**③「ドラゴンクエスト」ふわふわキーホルダーセット（５名）**鹿児島県／上江ひとみ、大阪府／山下将彦、神奈川県／竹下公裕、宮崎県／岡本慎也、徳島県／佐川憲一**④「戦国 TURB」くまキーホルダー（10名）**北海道／高野昌、秋田県／村野光昭、青森県／河原幸浩、宮城県／澤村俊哉、長崎県／野崎美津靖、広島県／田代明広、熊本県／渡辺真人、高知県／立原将人、東京都／宮部敬子、神奈川県／川村憲一

週刊 Dreamcast Magazine ドリームキャストマガジン

2月12日号は 1月29日発売です。

週刊 Dreamcast Magazine ドリームキャストマガジン 2月12日発売号

Vol.5予告!!

INFOMATION



次号が発売される頃には、待望のセガラリー２も無事発売され、年末年始の商戦もひと段落。次号では、今春以降発売の新タイトルを多数発表予定！ 今後、３月のゲームショウに向けての新作発表ラッシュは期待度大。来週もドリマガをお楽しみに！

特報！

シェンムー

魔剣X

北へ。 White Illumination

キャラ別お役立ちマニュアル！

総天然色立体冒険活劇 パワーストーン

ドリームキャスト徹底攻略COMPLETE GUIDE!

セガラリー2

ソニックアドベンチャー

セヴンスクロス

戦国TURB

神機世界エヴォリューション

セガサターンの新情報もパーフェクト・フォロー！

フレンズ〜青春の輝き〜

ときめきメモリアル ドラマシリーズvol.3〜旅立ちの詩〜

本誌の内容に関するお問い合わせは

03-5642-8185

平日の午後4時から6時まで

※ゲームのヒントや裏技についてはお答えしません。

※バックナンバーのお問い合わせは弊社営業(TEL)03-5642-8101までお願いします。



SEGASATURN
ひと夏の恋の物語。
KISSより…
♥1999年 3月 発売予定
♥価格未定
© KID 1999
予約キャンペーン申込用紙
〒：　-　住所：
お名前
TEL
年齢：　才 性別： 男・女 職業：
※予約してお店の人に店名印を押してもらってください。
KISSより…
※販売店様へお願い。こちらへ予約印を押してください。
初回限定版
オリジナルテレカ同梱
予約特典
「KISSより…」オリジナル バスクロック
先着1,000名様 プレゼント
締切：1999年4月3日(土)当日消印有効
◆応募方法
①左記の申込用紙に、住所・氏名・年齢・性別・職業・電話番号を記入してください。
②お近くのショップで予約確認の店名印を押してもらってください。
③ゲームパッケージに封入されているアンケートハガキに貼ってご応募ください。
応募してくださった方先着1,000名様にオリジナルバスクロックをお送りします。
●申込用紙は、コピーでもかまいません。店名印を押してもらうのを忘れないでね。
このマークが表示されたソフトウエア、ハードウエアおよび周辺機器は、セガサターンと互換性があります。
SEGASATURNおよび は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標であり、SEGASATURN専用の周辺機器ソフトウエアを表すものとしてその表示を承認したものです。
KID
Kindle Imagine Develop
株式会社キッド
〒108-0073 東京都港区三田3-7-18 ITOYAMA TOWER11F
ユーザーサポート TEL.03-5440-6188 ホームページアドレス http://www.kid-game.com



1999年2月5日発行(毎週金曜日発行)第16巻4号通巻243号 平成2年6月16日第三種郵便物認可
週刊ドリームキャストマガジン 1999●2月5日号●Vol.4
特集! 保存版ドリームパスポートハンドブック/DCタイトル最新情報炸裂!
特別定価390円 本体371円
SOFT BANK
1999年2月5日発行(毎週金曜日発行)第16巻4号通巻243号 発行人・岡崎 眞 編集人・稲葉俊夫 発行 ソフトバンク株式会社出版事業部 〒103-8501 東京都中央区日本橋箱崎町24-1 電話 営業03・5642・8101 編集03・5642・8125
Printed in Japan
T1126421020393
雑誌26421-2/5